Tot. 227

决战雪山之巅——《现代战争2》公开！《怪物猎人3 tri》8月1日发售！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



焦点

E3大泄密

X360体感操作系统

超薄版PS3

特别企划 NO.1

润物细无声

20个贴心设计

游戏发展中的

特快专递

俺自己制造

攻略透解

X战警前传 金刚狼

女神异闻录 PERSONA

迷宫与水坝

震撼新作 八连发

丧尸围城2

生化危机 黑暗历代记

灵魂能力 毁灭宿命

王国之心 358/2天

虐杀原形／失落的星球2

猎天使魔女／MAG

特别企划 NO.2

钢铁的奇迹

机动战士高达诞生30周年特辑

本期赠品

2009.6A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006

Gamehalo 现代战争2 最新广告影像首度公开

X战警前传 金刚狼 游戏剧情影像欣赏 | 变形金刚 堕落者的复仇 最新预告片

生化危机5 佣兵模式150人清版攻略指引 | 古墓丽影 地下世界 完全剧情回顾

165分钟DVD



PEGA
双核动力站
PG-PP3061
·本产品双核设计，内置两组大容量锂电池，体积小，便于携带，更适合PSP3000/PSP2000/PSP/NDS/NDSI/NDS LITE/IPOD主机使用。
·便携式后备电源装置，具备标准USB输出接口，可兼容市面上各种MP3/MP4/数码相机/手机等数码产品！
·动力强劲，可同时为多个数码产品同时充电，让你彻底摆脱电池电量的束缚！
·独特的电量显示功能，随时掌握你的游戏时间！
双核动力 尽显威力
PEGA
OUTPUT DC5V/1A
INPUT DC5V/2A
DC
IPOD
PSP3000
NDS I
NDS LITE
PSP3000/PSP2000
NDSI
NDS LITE
iPOD
广东总代理：中天电子（广州）有限公司
www.zhongtiandianzi.com
PG-WiT25
3 in 1 摇滚乐队套装
PG-Wi088
Wii 16合1航母
PG-Wi050
Wii 蓝光双座充
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, chin
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-80

E3大泄密

焦点 OUR FOCUS

超薄版PS3？X360体感操作系统？

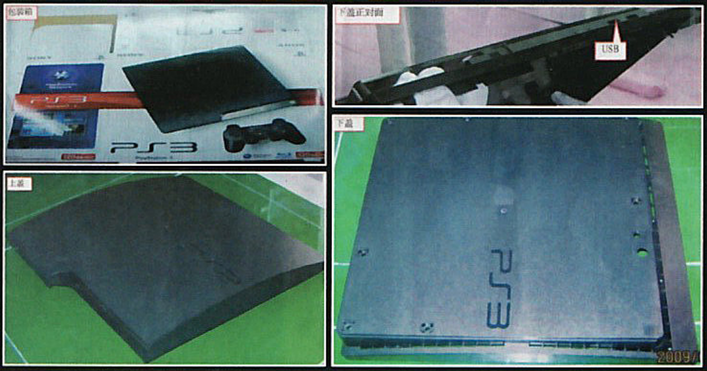
每年临近E3之时就是各类惊爆传闻的火热时期，过去X360的主机造型、NXE等传闻都是在这段时期出现，并且最终得以证实。今年E3展预计将好戏连台，各类传闻也密集出现，其中以索尼与微软两家的传闻最多、可信度最高。不过在E3展召开之前，一切都只是传闻，而且即使这些传闻确有其事，厂商临时修改展出计划的先例也是屡见不鲜（去年微软就临时取消了《光环3 天降神兵》的展出计划）。不管怎样，今年E3展相信不会再令玩家失望。

超薄版PS3秘密酝酿中

首先是一则源自国内代工厂的传闻。某网友在Levelup.cn论坛中发布了几张据称是从国内代工厂内部拍到的超薄版PS3图片，虽然图片较为模糊，但能够清楚地看到新版PS3的包装盒与外壳模具。发贴者表示这些图片“绝非山寨货”，而且“时间会证明一切”。此贴发布后，瞬间传遍了国内外各大网站，IGN、GameSpot、1UP、Kotaku等国外著名游戏网站纷纷转载，日本与韩国的游戏论坛也在围绕此传闻热烈讨论，一日内这些图片已遍布全球。

由于图片中的包装盒与模具看起来做工较为粗糙，缺乏索尼产品的精细感觉，因此很多网友认为这些仅仅是山寨厂的作品。但通常一款新电子产品在成品之前总会有多个版本的工程样品，因此不排除这些模具是“试作机”的可能。事发后，索尼方面的反应更加耐人寻味，首先是SCE英国分公司发言人表示：“索尼现阶段没有任何关于重新设计PS3主机的计划。”但官方发言人有可能在这里玩了个文字游戏，因为“现阶段”这个说法实在是很有回旋的余地。据IGN报道，游戏零售商GameStop的员工与SCEA的一位销售代表私下闲聊时，提到了网上泄露的这些图片，当时这位销售代表非常吃惊，声称不敢相信这些照片居然现在就已经公开了。

其实在这则消息之前，一直陆陆续续地有一些关于超薄PS3的传闻，有消息称索尼将会在E3展中公布两款改良版硬件，一个是超薄版PS3，一个是取消UMD光驱的“PSP GO!”，两则传闻的可信度似乎都很高。



▲模具底部的“PS3”字样，抛弃了PS3的“蜘蛛侠字体”，结合了PS2与PSone的字体风格。

X360精确体感操作装置呼之欲出

今年2月，有报道说微软收购了3DV Systems公司，获得了他们的Z-Cam动作感应技术。这种技术让玩家能够用身体自由控制游戏，不需要借助任何设备，可以识别非常细微的动作，而且还可以将玩家的形象转化为游戏中的3D模型。其实这种Z-Cam技术早在去年1月的消费电子展中就已经向业内人士展出，只是当时并未引起太大的关注。而如今越来越多的证据表明，微软正在使用Z-Cam技术开发X360的体感操作系统。



在英国《卫报》的网站中放出了2008年时3DV向他们演示的Z-Cam技术的操作录像，可以看到玩家能够像电影《少数派报告》那样任意进行体感操作。3DV首席执行官Zvi Klier解释说：“普通摄像头看到的只是每个像素的颜色，而Z-Cam摄像头看到的是每个像素的距离，由于可以知道摄像头前方的动态状况，因此很容易识别人类的动作。”《卫报》认为这种摄像头技术将成为微软E3展前发布会的压轴戏。

美国最权威的财经报刊《华尔街日报》报道，根据他们从知情人士那里获得的情报，微软确实正在为X360开发一个能够使用身体控制的摄像头系统。《X360揭秘》的作者Dean Tahakashi表示，他的消息渠道也确认了X360的摄像头体感操作装置，而且“该摄像头的动作侦测非常精确，比Wii精确得多”。有传闻称，这套装置的名字叫“Xbox Fluid”。

微软E3发布会传闻汇总

近期微软互动娱乐部多位高层相继表示，在其E3展前发布会中将会有大量猛料公开，微软对这一届E3展应该是积攒了不少的杀手锏。一位据称曾在5月5日访问过微软的“知情人士”声称，在微软的E3发布会中，除了Xbox Fluid之外，我们还将看到以下爆炸性内容：

- 在发布会最后宣布《潜龙谍影4》移植X360，定名为《潜龙谍影4 +Oxide》。
- Konami某款最高机密的X360独占大作。
- 《横行霸道IV》第二张独占资料片，名为“鲜血与四叶草”，预定圣诞推出。
- 《神鬼寓言II》开发商Lionhead的最新作，代号“Richter”。
- 《极限竞速3》公布并提供试玩。
- 跳票多时的惊悚游戏《艾伦·韦克》与《GTA》之父David Jones最新作《APB》。

■以上仅为传闻，真实性尚无法断定。

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



总第227期
6A

COVER STAFF
封面用图：《生化危机 黑暗历代记》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

E3大泄密 超薄版PS3？
X360体感操作系统？

焦点 1
游戏情报站 4
排行榜 12
新作短波 30
黄金眼 34

游戏情报站要闻
决战雪山之巅！《现代战争2》公开 4
索尼集团出现14年来首次巨额亏损 5
"使命召唤7"将以冷战时代为舞台？ 6
新型《机战》作品登场！ 7

前线狙击
虐杀原形 14
灵魂能力 毁灭宿命 17
丧尸围城2 18
失落的星球2 20
MAG 22
猎天使魔女 24
生化危机 黑暗历代记 26
王国之心 358/2天 28

游戏3.0 62
游戏进行时 64
软硬兼施 66

攻略透解
X战警前传 金刚狼 36
女神异闻录 PERSONA 46
迷宫与水坝 54

特快专递
俺自己制造 68



实用技术 GUIDE & REVIEW









读编交流 EDITOR & READER

游风艺苑 96
游话好好说 97
读编往来 98
问题小卖部 104
小编寄语 106
天下聚会 108
发售表 110





游戏文化 GAME & CULTURE

秘密花园 69
特别企划 70
邪魔院 85
多边共享区 86
自由谈 88
剧情派 91
影漫搜查线 92
多边小百科 94

收藏者：

收藏日期：

本期DVD光盘精彩内容















新作影像集锦

《我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图》
《格斗之王XII》
《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》
《生化尖兵》
《脱狱潜龙 惩罚》
Home扩展包
《真名法典2》
《虐杀原形》开场动画
《疯兔归乡记》
《荒野大救赎》
《赤钢铁2》
《非洲之旅Wii》
《灵魂能力 毁灭宿命》
《星际迷航在线》
《铁拳6》
《终结者 救世主》
《变形金刚 堕落者的复仇》
《重返德军总部》

游戏广告欣赏

《现代战争2》
《逆转检察官》及广告摄制花絮
《龙珠改 赛亚人来袭》
《胜利十一人 组织者2009》
《生化尖兵》

特别收录

《X战警前传 金刚狼》
广告制作花絮

《X战警前传 金刚狼》
游戏剧情影像欣赏

《生化危机5》
佣兵模式150人清版攻略指引
村庄关卡 | 监狱关卡 | 矿坑关卡

一球成名 Vol.14

四大神奇定位球+本期TOP 5
+本期最“雷”BUG

电影前线

《变形金刚 堕落者的复仇》
《G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起》
《终结者 救世主》

动画情报站

Ending Song

《女神异闻录PERSONA》
片头动画

本期光盘特别附赠

近期游戏壁纸+推荐音乐精选

征集音乐啦！

我们将正式向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 Vol.14

四大神奇定位球+本期TOP5
+本期最“雷”BUG



入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

X战警前传 金刚狼 ① Activision/Raven Software ② 动作 ③
④ 多机种
X-Men Origins：Wolverine ⑤ ⑥ 美版
2009年5月1日 ⑦ 1人 ⑧ 59.99美元 ⑨
对应机种为PS3、X360 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

光明力量 CROSS 30

NDS

俺自己制造 35 68
海豹宝贝 31
寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺 30
迷宫与水坝 35 54
王国之心 358/2天 28

PS2

NUGA-CEL 31

PS3

Home扩展包 光盘
MAG 22
X战警前传 金刚狼 34 36 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 光盘
变形金刚 堕落者的复仇 光盘
重返德军总部 光盘
格斗之王XII 光盘
古墓丽影 地下世界 光盘
荒野大救赎 光盘
猎天使魔女 24
龙珠改 赛亚人来袭 35
虐杀原形 14 光盘
丧尸围城2 18
生化尖兵 光盘
生化危机5 光盘
世界足球 胜利十一人2009 光盘
铁拳6 光盘
脱狱潜龙 惩罚 光盘
星际迷航在线 光盘
终结者 救世主 光

PSP

海豹突击队 烽火战歌3 33
机车风暴 极地先锋 33
灵魂能力 毁灭宿命 17 光盘
流行之神3 警视厅怪异事件档案 32
女神异闻录 PERSONA 34 46 光盘
死神 BLEACH 灵魂升温 6 35
我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图 光盘
摇滚乐队 不插电 34
伊苏 I & II 编年史 32

Wii

赤钢铁2 光盘
非洲之旅Wii 光盘
疯兔归乡记 光盘
魔法指挥棒 32
生化危机 黑暗历代记 26
胜利十一人 组织者 2009 34

X360

X战警前传 金刚狼 34 36 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 光盘
变形金刚 堕落者的复仇 33 光盘
重返德军总部 光盘
刀锋传奇 35
格斗之王XII 光盘
古墓丽影 地下世界 光盘
荒野大救赎 光盘
猎天使魔女 24
梦幻俱乐部 31
虐杀原形 14 光盘
丧尸围城2 18
生化尖兵 光盘
生化危机5 光盘
失落的星球2 20
世界足球 胜利十一人2009 光盘
死亡微笑 64
天鹅绒刺客 35 65
铁拳6 光盘
脱狱潜龙 惩罚 光盘
星际迷航在线 光盘
真名法典2 光盘
终结者 救世主 光盘

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶
王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌
王锐愚　王宇飞
颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年6月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

05.05 EA宣布上财年亏损10.1亿美元，对于第三方游戏软件发行商而言，这是史上最高的财年亏损额度。

05.06《永远的毁灭公爵》开发商3D Realms宣布破产。

05.06 微软宣布《战争机器2》销量突破500万，新资料片将于夏季发售。

05.07 AB公布季度财报，并透露了本财年的新作计划。

05.07 任天堂宣布上财年实现1.83万亿日元销售额，净利润再创新高，达到2790亿日元。

05.08 任天堂宣布将于今秋在NDS上推出《口袋妖怪 心之金·魂之银》。

05.08 世嘉宣布PS3《如龙》新作开发中，并开展"酒店小姐试镜活动"。

05.11《现代战争2》正式公布，游戏将加入大量雪地关卡。

05.11 Capcom宣布其上财年销售额创下历史最高纪录，本财年Capcom将以PS3为主力。

05.13《华尔街日报》报道微软将于E3展公开X360体感操作系统。

05.14 索尼公布上财年财报，确认出现14年来第一次巨额亏损，不过PS3软件销量提高了4580万套。

05.14 Take-Two起诉3D Realms，理由是其对《永远的毁灭公爵》投资1200万美元，得到的却是一款永远无法完成的游戏。

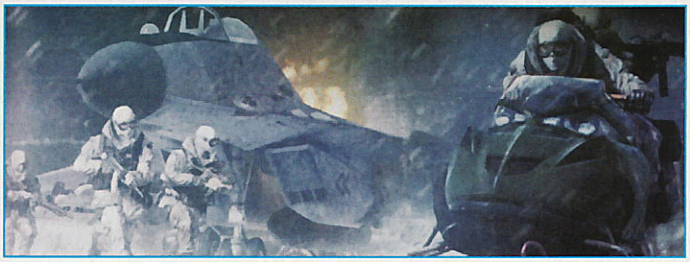
05.14 Capcom宣布《怪物猎人3 tri》将于8月1日发售。

05.14《龙穴》开发商Factor5工作室宣布破产。

05.14 国内论坛出现超薄版PS3工厂泄露图，并立即扩散至全球。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE 决战雪山之巅！《现代战争2》公开



不久前Activision Blizzard宣布《使命召唤4 现代战争》的续作将取消"使命召唤"这个主标题，定名为《现代战争2》，这将成为他们的一个新系列。5月11日这款万众瞩目的大作公开了第一段包含实际游戏画面的预告片，同时美国《Game Informer》杂志对该作进行了独家报道。

《现代战争2》的故事发生在前作事件的几年后，这次的恐怖分子头目是与前作中Zakhaev有关的俄罗斯人Makarov，他在俄罗斯有一个大型军事基地。MacTavish将继续在本作中出现，不过并非主角——如今他已经是英国空军特别部队的上校。他将会率领一个精英突击队剿灭正在兴起的一个俄罗斯恐怖分子集团。在游戏中MacTavish将会引导玩家完成一系列游击战任务，例如登上冰雪覆盖的悬崖峭壁，潜入隐藏在雪山中的恐怖分子基地。而从目前公开的预告片中，还可以看到海底作战、雪地战车等新要素。

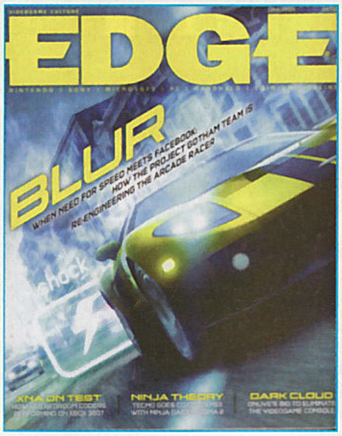
前作单人模式的流程太短遭到了很多玩家的抱怨，但本作的流程估计也不会太长，Infinity Ward首席运营官Jason West说："将剧情延长是一个错误的方向。"另外，玩家们期待的多人协作型剧情模式并未收录，West表示在本作开发初期他们曾经制作了多种合作模式相关的内容，但是没一个令人满意，因此决定放弃。不过本作会增加一个"特种部队"模式，这与前作最后出现的劫机关卡有点相似，发生在与主线剧情无关的关卡中，在本作中该模式不再是饭后甜点，而是游戏的一个主要组成部分，而且在该模式中可以二人协作完成任务。



特报 SPECIAL AB下半年将有11款大作上市

当EA财年巨亏10亿美元时，已经超越EA成为全球最大第三方游戏发行商的Activision Blizzard（以下简称AB）正在持续大幅盈利。5月7日，AB宣布其第一财季（1～3月）销售收入为9.8亿美元，比预期提高1.2亿美元，净利润达到了1.89亿美元。AB表示，在这个季度里，《吉他英雄 世界巡演》的销售额超过了所有其他第三方游戏，《魔兽世界》平均每月为AB贡献将近1亿美元的收入。

AB在其财务报告说明会中表示，目前他们手头上有31亿美元的现金，由于资金充沛，因此将会继续回购股票。今年下半年，AB将会有11款重要作品发售，而去年同期只有8款。《吉他英雄》的相关硬件制造成本正在降低，使得AB的利润率得以提升，目前该系列在欧美占音乐游戏55%的市场份额。在欧洲，《吉他英雄》与《摇滚乐队》的销量比例达到了10：1。目前"《吉他英雄》系列"的累计销量已经超过3500万套，歌曲下载量超过4000万。该系列累计销售额已经超过20亿美元，



▲充满野心的Bizarre Creations最新竞速大作《Blur》。

AB表示，这是美国游戏历史上继《超级马里奥兄弟》和《麦登NFL》之后第三个实现这一销售额级别的游戏系列。

《世界街头赛车》开发商Bizarre Creations被AB收购后开发的第一款游戏叫《Blur》，这是一款战斗赛车游戏，将于E3展提供试玩。AB发言人说："从商业角度来说，我们的目标是让《Blur》改变赛车类游戏，就像《使命召唤》对FPS实现的进化一样，当初我们就是为了这个目标而收购Bizarre Creations。"目前《使命召唤4 现代战争》累计销量已经超过1300万套。

另外，AB首席执行官Bobby Kotick在会后接受了《好莱坞报道》的采访，透露AB正考虑打造以《吉他英雄》为主题的电视节目，而《使命召唤》的电影版也正在商议中。

特报 SPECIAL 索尼集团出现14年来首次巨额亏损

今年初，索尼已经表示由于受经济危机影响，预计本财年将出现超过2000亿日元的亏损额，创下索尼集团自上市以来最严重的一次财年亏损。5月14日，索尼正式公布了上个财年的财务报告，确认该年度出现了2278亿日元的运营亏损，净亏损为989亿日元。这是索尼集团自1995年以来第一次出现亏损。

索尼表示，日元升值与当前的经济环境是造成巨额亏损的主要原因。在索尼财报公布前，由于多数投资者已经预测其本财年会出现大幅度亏损，因此纷纷抛售股票，索尼股价下跌了6.8%。

游戏部门是索尼的主要亏损大户，上财年的运营亏损为585亿日元，不过已经比亏损1245亿日元的前年有很大改善。该财年PS2销量为791万台，同比降低575万台。PSP和PS3的销量双双提升，分别达到1411万台（提高30万台）和1006万台（提高94万台）。PS2和PSP的软件销量都大幅降低，PS2软件销量从1.5亿套降低到8350万套，PSP软件销量为5030万套，同比降低520万套。不过PS3软件销量大幅提升了4580万套，突破一亿大关，达到1亿370万套。

索尼预计本财年仍然会有1200亿日元的净亏损，而由于汇率和PS2销量进一步下降，游戏业务整体业绩可能还会降低，在本财年里出现连续第四年的赤字。不过索尼仍然对PS3充满信心，预计随着硬件成本的继续降低和软件阵容的增强，PS3的盈利性将会提高，本财年销量预计将达到1300万台。

业界声音

我们希望欧美版与日版的时间差距能够被缩小到一年以内。



北濑佳范表示，《最终幻想XIII》的英文版录音工作已经开始，尽管如此，英文版在日版发售的一年内推出仍然是一件难度很大的事。由于PS3日版预定2009年冬季发售，那么仅在欧美推出的X360版看来至少也要等到2010年冬季了……

我们相信PS3将于6月份的E3展到夏末期间大幅降价。



著名业界分析家Colin Sebastian日前表示，索尼将本财年PS3销量预期从1000万台提高到1300万台是其即将大幅降价的明显信号，预计降幅将达到100美元。他认为未来12个月将会是索尼夺回市场份额最关键的时期。

特报 SPECIAL EA财年巨亏10亿美元

在经济危机的水深火热之中，很多游戏公司都出现了亏损，但没有哪家公司比EA更惨。5月5日，EA宣布其截至3月31日的上个财年亏损额达到了10.1亿美元，大大超过了前一个财年4.54亿美元的亏损。不过这个财年EA的营业额提高了15%，达到42.1亿美元。

EA首席执行官John Riccitiello表示，上个财年巨额亏损的原因是进行了大胆的投入，而这些投入将会在未来几个财年获得回报。EA预计本财年将继续亏损，不过亏损额会降低到2.74～4.69亿美元，营业额也会降低到37～38.5亿美元。本财年EA将会大力加强Wii游戏和iPhone游戏的力度，目前有30款iPhone游戏正在开发中，有10款Wii游戏将于本财年发售。EA预测音乐游戏市场将会开始萎缩，因此降低了对于此类游戏的业绩预测。另外Riccitiello还预测这一代主机的生命周期将会大大延长，近几年内不会有新一代主机问世。

软件 SOFTWARE 《如龙》PS3新作开始征集酒店小姐

用不到一年的时间打造的《如龙3》创造了PS3游戏的开发效率新纪录，也为日本的其他第三方树立了榜样。由于该作销量突破了50万套，名越稔洋的小组大受鼓舞，《如龙》新作已经在开发中，对应平台仍是PS3。

从5月8日开始到6月19日，世嘉开展了“酒店小姐试镜活动”，征集游戏中酒店小姐的扮演者。凡是年满18岁的女性都可以报名参加，第一阶段将选出50名合格者，第二阶段通过非公开试镜的方式从中选出15名合格者，最后再通过网站投票与公开试镜的方式选出5～10名合格者，他们将会参与游戏中酒店小姐角色CG动画的制作与配音。另外，世嘉还有选拔男性角色真人原型的计划。



在日刊的采访中，名越稔洋透露《如龙》最新作并非《如龙4》，但也不是《如龙见参》的续作，而是以现代日本为背景，他希望这款游戏能够在保持系列风格的基础上有所突破。名越稔洋打趣地说：“比方说，让主人公桐生一马飞上太空或是大战丧尸，但不管是哪一种，都要让玩家觉得顺理成章。”





软件 SOFTWARE 《三重宇宙》延续多厂商有机结合

Compile Heart虽然在日本游戏厂商里并不算什么大牌的制作公司，不过自从“次世代主机大战”打响以来，其对PS3的支持力度就一直没有减少过。该社最具代表性的PS3作品《阿加雷斯特战记》在业界的评价褒贬不一，不过随后推出的《交叉利刃》却是看准了当前PS3日本游戏市场缺乏日式角色扮演游戏的形势，集结Capcom等四大厂商的人气角色后，更是用融会贯通的游戏系统吸引到了不少传统玩家的关注。现在还对《交叉利刃》意犹未尽的玩家又有好消息了，在吸取了前作的经验教训后，这次Compile Heart再次联合Gust、日本一、Idea Factory推出了名为《三重宇宙》（Trinity Universe）的原创新作，除了游戏画面将全面进化为3D外，以“女神”和“魔王”展开的两条故事主线绝对会让注重游戏内容丰富程度的玩家大呼过瘾。在目前已经公开的情报中我们可以得知游戏主要讲述玩家所扮演的角色在宇宙中调查各种漂浮物所引发各种离奇古怪的事件，而战斗系统的核心仍然是“单一按键对应技能”的简单操作，结合类似《魔塔大陆》系列”战斗和防御回合的设定，超高的策略度十分值得玩家期待。

软件 SOFTWARE “使命召唤 7”将以冷战时代为舞台？

Activision Blizzard 将《使命召唤》与《现代战争》分离的用意已经很明显，今后《使命召唤》将主要交由 Treyarch 工作室开发。最近有传闻称，“使命召唤 7”已经在开发中，Treyarch 目前正在为该作购买音乐授权，包括越南战争时代的音乐，以及古巴、非洲和前苏联有关的音乐。

由于《现代战争 2》相当于“使命召唤 6”，因此 Treyarch 开发的新作就相当于是“使命召唤 7”，由于两个工作室隔年交叉推出续作已经成为惯例，“使命召唤 7”应该是 2010 年秋季才会发售。而按照该系列通常 2 年一作的开发周期，“使命召唤 7”正在开发的传闻应该不假。根据 Treyarch 的动向推测，该作也许将会以美苏冷战为背景。

Treyarch 虽然没有确认“使命召唤 7”是否会转向冷战，但已经确定不会是二战。该工作室高级制作人 Noah Heller 说：“我们已经向玩家展示了太平洋和欧洲舞台的最后一场战役，现在我们要让这场战争结束了。我敢肯定未来很多年里依然会有其他游戏公司制作二战游戏，但我们将会让它暂时安歇。”

对我们来说，这是一款跨越了流派界限的作品。



《最终幻想 XIII》制作人北濑佳范日前表示，最近欧美业界总喜欢把 RPG 分为日式和美式，但 SE 不愿意将《最终幻想 XIII》归类为其中的任何一种。

在未来 3 到 5 年内，PS3 将成为市场的主导者。



刚刚退休的 SCEE 总裁 David Reeves 现在仍然相信，笑到最后的还是 PS3。

业界声音

2013 年之前不会有下一代主机问世，发行商们还远未从这一代主机上收回投资。



Wedbush Morgan 分析家 Michael Pachter 日前表示，至少要到 2013 年后才会出现新一代主机，原因是目前这一代主机的投资过于巨大，需要用更长的生命周期才能实现充分的回报，目前无论是硬件商还是软件商都不愿看到“次次世代”。

任天堂实现了 PS3 无法实现的目标：在硬件销售中获利。



索尼 CEO 霍华德 · 斯金格最近在媒体采访中盛赞任天堂，他表示任天堂更善于发现潜在客户，满足各种年龄层的需要。

业界声音

特报 SPECIAL PS3 将成为 Capcom 重点支持对象

Capcom 于 5 与 11 日公布了截至 3 月 31 日的上财年财务报告，以及截至 2010 年 3 月 31 日的本财年战略计划。

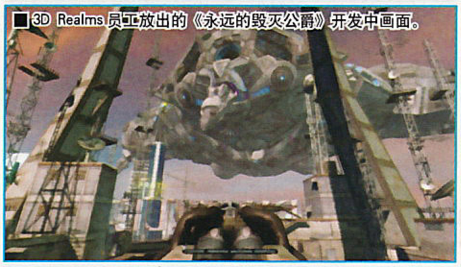
在上个财年里，Capcom 以 918.78 亿日元的销售额创下了历史最高纪录。当期运营利润为 146.18 亿日元，纯利润为 80.63 亿日元。Capcom 预计本财年可以实现 950 亿日元的销售额目标，运营利润可达 155 亿日元。Capcom 表示：“目前游戏市场已经迎来收获期，我们在所有主机上都有大型作品投入。面向海外的游戏正加速开发，海外的销售额正在提高。”

从 Capcom 本财年的作品阵容分布以及销售目标可以发现，目前 Capcom 正在大力提高对 PS3 的支持，本财年 PS3 游戏将成为 Capcom 的主要支柱，而掌机游戏所占份额将逐渐降低。Capcom 在本财年内推出的 PS3 游戏数量将会达到 13 款，预计销量 530 万套；X360 游戏为 12 款，预计销量 490 万套；Wii 游戏 9 款，预计销量 420 万套；NDS 游戏虽然将会有 28 款，但全部为二三线游戏，预计总销量为 100 万套；PSP 游戏为 8 款，预计销量 180 万套，由此看来《怪物猎人携带版 3rd》应该不会在本财年内发售。

Capcom 本财年主要作品销售目标

游戏名	对应平台	地域	发售时间	预计销量
失落的星球 2	X360	全球	财年内	270 万
怪物猎人 3 tri	Wii	全球	8 月（日本）	200 万
黑暗虚空	PS3/X360/PC	欧美	第二财季	200 万
怪物猎人携带版 2nd G	PSP	欧美	财年内	90 万
生化危机 5	PS3/X360	全球	已发售	80 万

事件 EVENT 《永远的毁灭公爵》开发商破产



■ 3D Realms 员工放出的《永远的毁灭公爵》开发中画面。

1997 年，3D Realms 公司公布了《永远的毁灭公爵》，之后的 12 年时间里，该公司每隔一两年就会公布该作的最新情况，但玩家永远也看不到它发售的希望。因此该作数次被《连线》杂志评选为“年度雾件”，成为一款以跳票著称的传奇性作品。然而一直没有多少新作推出的 3D Realms 最近终于扛不住财务压力，于 5 月 6 日正式宣布解散。

在 3D Realms 破产后，万年跳票王《永远的毁灭公爵》再次引起业界关注，业界广泛传闻该作发行权已经被 Take-Two 公司收购。Take-Two 公关部副总裁 Alan Lewis 表示，他们与 3D Realms 之间确实曾存在《永远的毁灭公爵》的发行协议，但其中并未规定 Take-Two 需要向该作持续注资，不过 Take-Two 会继续保留该作的发行权，至于他们是否会寻找其他工作室开发该作就不得而知了。据称 Take-Two 已经向该作投资了 1200 多万美元，而 3D Realms 却让他们的这笔巨额投资打了水漂，因此 Take-Two 于 5 月 14 日向 3D Realms 提出起诉，目前此案正在审理中。

《永远的毁灭公爵》在过去 12 年时间里更换了多个引擎，数次重新制作。2007 年 12 月，使用“毁灭战士 3 引擎”的该作最新形态首次公布。在 2008 年里，该作的开发取得了一定的进展，据称在今年 1 月 26 日 Take-Two 曾经内部展示了该项目。3D Realms 在破产的一周后在网上发布了一封告别信，同时附上了一张公司的全家福。于此同时，3D Realms 的几位美工在自己的个人博客中放出了《永远的毁灭公爵》的一些美术作品，希望自己的作品能够引起游戏厂商的注意，为自己找份新工作。有一位员工还放出了一段 3 分钟的短片，其中包含了一些 BOSS 战以及系列标志性的裸露画面和污言秽语。



■ 3D Realms 全家福。

软件 SOFTWARE 变身学园题材，新型《机战》作品登场！

“《超级机器人大战》系列”又出新作了！这不是什么传闻，只不过游戏名字是——《超级机器人大战学园》？

NBGI于近日意外地火速公布了一款《机战》新作，但更令人意外的是，本作的舞台从战场转移到了学园内，游戏类型也不再是传统的策略游戏。原创的两名男女主角是机器人学园的学生，而这所学园是培养超级机器人指挥官的场所，通过这里的战斗模拟系统，学生们可以学到超级机器人的驾驶以及作战知识，并为守护各个次元世界的和平而做好准备。

游戏的人设是MS少女（高达少女）而被我们熟知的日本画师驹都英二，流程方面则采用了文字冒险与“《机战》系列”一贯战斗系统相结合的方式来进行。虽然参战作品和人物并不会与原创剧情相关联，但本作收录作品的数量却颇为丰富，因此传统的机战饭并不用担心。

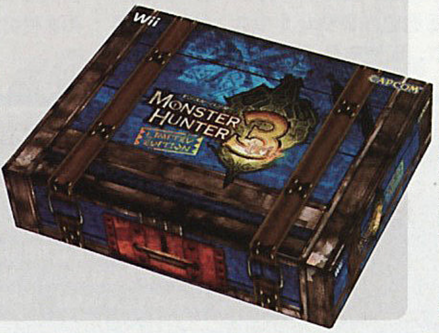
据系列制作人寺田贵信讲，为了发挥掌机的联机功能，游戏还特地加入了类似2006年X360版《机战XO》中很受好评的对战系统，这也是非常令玩家期待的。目前游戏已经完成了90%的开发。





软件 SOFTWARE 《怪物猎人3 tri》发售日确定

Capcom日前正式宣布，Wii年度大作《怪物猎人3 tri》将于8月1日发售，普通版售价7340日元，附带Wii经典手柄的同捆包定价8490日元。另外还有一个定价9440日元的限定版，将会赠送一张DVD，其中收录了《怪物猎人》五周年纪念音乐会和“怪物猎人3 制作影像集”。提前订购本作的玩家还可以得到三种怪物头像模型。



特报 SPECIAL 任天堂财年收入达1.83万亿日元

金融风暴导致任天堂的股票大跌，但似乎对其业绩无法造成任何影响。5月7日，任天堂宣布其截至3月31日的上个财年共实现了1.83万亿日元的营业额，这个数字相当于整个日本国内游戏市场规模的三倍！任天堂该财年的运营收入达到5550亿日元，净利润为2790亿日元，同比提高了8.5%，不过稍低于分析家的预期。

在上个财年里，任天堂共销售了2600万台Wii，使其累计销量超过了5000万台；NDS销售3100万台，累计突破一亿大关。Wii与NDS的软件销量分别达到1.97亿套和2.04亿套。这个财年里，“《锻炼大脑的成人DS训练》系列”销售了731万套，该系列累计销量已经达到3112万套。《Wii Fit》财年销量达1637万套，累计销量1822万套。《马里奥赛车Wii》销量为1540万套。

任天堂预计本财年Wii销量为2600万台，NDS为3000万台。Wii游戏销量预计为2.2亿套，NDS为1.8亿套。

INFO 新闻短波

《露娜》PSP重制版公开！

以其壮大的剧情与精美的动画演出而获得大人气的《露娜 银色之星》是一款号称“感动百万人”的RPG，原作于1992年在Mega-CD上推出，1996年推出了SS版。如今这款经典之作将会用更精美的画面重新包装，于今年秋季在PSP上推出，定名为《露娜 银星协奏曲》(Lunar: Harmony of Silver Star)。



《COD WAW》地图包成摇钱树

Activision Blizzard宣布，售价9.99美元的《使命召唤 战火世界》第一个地图包下载量已经超过200万，第二个地图包将于6月推出。

《口袋妖怪 金·银》NDS重生

任天堂于5月8日宣布，全球销量高达2300万套的GB经典之作《口袋妖怪 金·银》将会推出NDS重制版，定名为《口袋妖怪 心之金·魂之银》，预定今年秋季发售。



近万游戏工作者失业

据M2市场分析家Wanda Meloni统计，去年全球共有8450名游戏产业工作者失业，其中美国占6300人，是全美游戏从业者总人数的12%。Meloni表示，除了已经破产的大批工作室外，还有一大批工作室也在垂死挣扎，他们要么只剩下几位骨干人员，要么正在到处寻找买家。

美国游戏业薪资增长

虽然去年美国有大量游戏工作者失业，但人均薪资却比2007年提高了7%。根据《游戏开发者》杂志统计，2008年美国游戏开发者的平均年薪为7.9万美元，其中商业和营销人员平均年薪10.2万美元，程序员平均8.5万美元，薪资最低的职位是游戏测试员，平均年薪为3.97万美元。

顽皮狗变猴神

Jason Rubin和Andrew Gavin创办的顽皮狗工作室创造了《古惑狼》和《杰克与达斯特》，是索尼最宠信的游戏工作室之一。然而在2004年，Jason Rubin离开了顽皮狗，如今Rubin和Gavin再次合作，创办了新工作室“猴神”(Monkey Gods)，他们将为PS3、X360、Wii和iPhone开发游戏，首批两部作品是iPhone的《Snood》和《Monkwerks》。

PS3日本销量暴增

由于《如龙3》、《最终幻想XIII》试玩版等的接连刺激，PS3在3～4月份间销量持续高于Wii。据Enterbrain统计，在4月份，PS3在日本的销量比2008年同期提高了288%，达到10.9万台。

《神偷4》公布

Eidos蒙特利尔工作室日前宣布，著名潜入类游戏《神偷》目前已经在开发最新作，这款《神偷4》目前正处于初期开发阶段，目前Eidos正在为该作而招兵买马。



《迷失与诅咒》登陆PS3？

英国游戏杂志《PSW》最近有一则报道指出，X360对于《横行霸道IV 迷失与诅咒》只有半年的独占权，在8月份合同到期后，这张资料片将会推出PS3版。目前Take-Two并未就此发表评论。

EA打造FPS巨作

去年EA宣布《命令与征服》的FPS版游戏《泰伯利亚》停止开发，但负责该作开发的EALA工作室并未放弃他们在FPS上的努力，最近该公司又开始为其FPS新作招聘美术指导，在招聘广告中宣称“这将会是我们有史以来最优秀的游戏”。EALA工作室之前一直在负责“《荣誉勋章》系列”，但该系列早已日薄西山，看来这次EALA很可能会对该系列进行一次彻底的改革。

任天堂最受尊敬？

美国《福布斯》杂志最近评选了“全球最受尊敬企业”排行榜，任天堂排名第六，是200家最受尊敬企业中惟一一家纯游戏厂商。索尼与微软在该榜中的排名分别为30和126。

《龙穴》开发商破产

《龙穴》开发商Factor5工作室于5月14日宣布，由于其合作伙伴Brash Entertainment去年突然破产，在苦苦支撑了一年后，他们已无法再维持公司运作，只能宣告破产。Factor5创办于1988年，总部位于德国科隆，这次关闭的是其位于加州的Factor5工作室，科隆总部仍然会有新作推出。

《战争机器2》突破500万

微软于5月6日宣布，《战争机器2》目前全球销量已经超过500万套，该系列累计销量已经超过1100万套。

PSP《我的暑假4》公布

SCE宣布将于7月2日在PSP上推出《我的暑假4 濑户内海少年侦探团》。本作的时间为1985年，舞台是阳光明媚的濑户内海的5个岛屿和3片海域之间，玩家的目标是收集散落在濑户内海的5张战国时代水军古地图。



INFO

新闻综述 REVIEW

■朝代更迭

5 月份是各大公司公布财报的时间，今年各厂商的处境与去年基本相同，索尼、EA 等上一个世代的主导者继续出血，而任天堂、Activision、Capcom 等本世代的赢家继续摇钱。索尼的业绩与之前预报的情况相差无几，SCE 带给人们的除了失望还是失望，PS3 总计已造成了将近 4000 亿日元的亏损，更令人担忧的是本财年 PS3 预计还将继续亏损，这使得 PS3 在其生命周期中收回投资的希望更加渺茫；作为最大赢家的任天堂正在进入全盛期，其营业额达到日本游戏市场总规模的 3 倍，与美国游戏市场总规模相当。不管未来局势如何变化，赚得盘满钵满的任天堂已经实现了自己的目标，按照任天堂的规划，Wii 将在 2011 年突破一亿销量。就短期来看，PS3 与 X360 尚无法对 Wii 造成威胁。

软件商的朝代更迭也在激烈的进行中，EA 正进入历史上最黑暗的时期，10 亿美元的财年亏损额度令人触目惊心。而 AB 正借势而上，稳坐其首席第三方的头把交椅，今年的《现代战争 2》、《吉他英雄 5》、《托尼滑板 RIDE》、《Blur》等新作也来势汹汹，走对了次世代之路的 AB 正进入良性循环阶段。

■小岛的惊喜

去年大批日本游戏公司缺席 E3，即使是参展的几家公司，大多也只是走个过场，没什么实质性内容。今年日厂的积极性却很高，大批新作预告网站开张，其中最受关注的是小岛工作室的新作预告。在《潜龙谍影 4》发售一年后，X360 移植版的传闻死灰复燃，虽然小岛秀夫已经再次出面表示没有相关计划，媒体与 X360 玩家还是不死心。以微软死缠烂打的作风，小岛组也许最终还是会为 X360 开发游戏，即使不是《潜龙谍影 4》，至少也了却了微软的一桩心愿，并且证明"盖茨币"的无所不能。不管怎样，小岛秀夫对 E3 展向来钟情，今年应该会再次带给玩家大惊喜！

★本期之星 超薄PS3

超薄 PS3 的出现只是时间问题——这应该是所有人的共识，更何况以 PS3 的硕大个头，确实还有很大的瘦身余地。随着工艺的进化，PS3 的零部件数量已经减少了一半有余，推出超薄版 PS3 不仅能够激活市场，也有利于降低成本，比起单纯的降价，这是改善 PS3 处境的更加有效的手段。不管是否能在 E3 上亮相，超薄 PS3 的筹备应该是已经在全力进行中。去年 PS3 已经在年末商战中惨败，今年索尼是时候亮出王牌了！



图说新闻 SCENE



■5.18云开雾散

为新作预告做预告已经成为时下的流行趋势，不过肯在杂志上花大钱刊登大幅跨页预告型广告的还真不多见，目前小岛组的这则广告已经引起全球玩家的大讨论，从云层形状到草丛中隐隐约约的人影都成为人们猜测的依据。不管怎样，当你拿到这本杂志时，谜底已经揭晓。乌云散开之时，出现的会是另一个《MGS》吗？



■进化

从这两张梅西的对比图，你就可以看到从《PES2009》到《PES2010》将会有怎样的进化。Konami 强调，对于这第一张《PES2010》的实际游戏画面，玩家应注意梅西头部的动态光影效果，皮肤的细腻质感也有着划时代般的进化。可以说，这才是真正的次世代《PES》！

用各种稀奇古怪的体感操作设备玩游戏正在成为潮流，一直在走下坡路的"《托尼滑板》系列"也希望能够从体感潮流中沾点运气。这款最新作将会配备一个专门设计的滑板状控制器，其功能大概与 Wii 平衡板有些相似，本作对应平台为 PS3、X360、Wii。



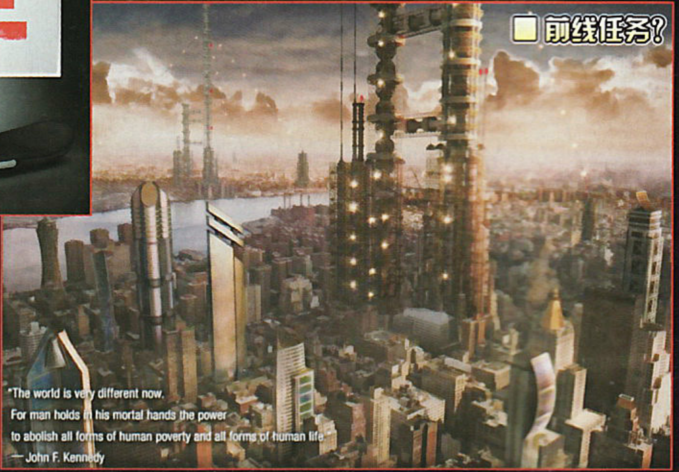
■滑板革命

最近日本各公司纷纷开放了新作预告网站，最简单而独特的可能就是 Fromsoftware 这扇将于 5 月 22 日开启的大门，可能当你拿到这本杂志的时候大门已经开启，就目前来说，我们实在很难从这区区一扇门判断它到底是哪款游戏。



■等待大门开启

这是 Square Enix 最近为某新作开通的预告网站截图，目前在网站中能看到的只有近未来的都市背景、街头四起的战斗轰鸣、肯尼迪总统就职演说的经典语句，以及……机器人的脚步声，这会是《前线任务》最新作吗？



■前线任务？


N·GAGE
分享拿手好戏
极品飞车之
无间风云
Nokia N85
NOKIA
N85
EA
《极品飞车》新作“无间风云”现已急速登陆诺基亚N-Gage！
详情请登陆N-Gage官方网站：www.n-gage.com.cn



文 Darkbaby 美编 心の永恒

下一个战场

“微软正在为 E3 展上大出风头而做着准备，我们将彻底颠覆人们对家庭娱乐的看法。我们也为行业中正在酝酿的干劲感到兴奋，大家都在期待着 6 月 1 日的媒体见面会，届时将正式拉开 E3 2009 的序幕。”微软负责 Xbox 事业的高级副总裁 Don Mattrick 在 ESA 媒体发表会上如是说。

2006 年，由于财务开支的问题导致主办方的 ESA 协会被迫宣布缩减展会规模后，笔者和许多业界的朋友一样，开始质疑 E3 大展的存在意义，对于一个曾经集中展示行业产品资讯全貌的全球最大规模展会而言，缩小规模无疑等同于自贬身价。然而，自从去年微软的 E3 展前发表会上惊爆“拍肩膀事件”后，不得不再次确认 E3 展在业内独一无二的尊荣地位，我们更应该感谢微软和 Square Enix 的那些出色的非专业演员们，他们成功地把 E3 包装成了真正充斥着尔虞我诈的行业讯息权威发布窗口，而不再是以往那种诸如广交会那样的大杂烩式的产品展示会。

时隔多日，早已经彻底忘怀了任天堂社长岩田聪喋喋不休地数据罗列，更不记得索尼高层们色厉内荏的一干自我鼓劲言辞，然而 SE 总裁和田洋一对 Don Mattrick 那声带着浓重日式鼻音的暧昧呼唤却依然在笔者脑海里萦绕不去。心照不宣地相视一笑，业界的君臣纲常在不经意间已然毁立，对于厌倦了往日秩序的大多数从业人员来说，人们毫无疑问地期待着这样的石破天惊，王朝兴替往往预示着新的英雄诞生！

我们也应该钦佩微软所做出的辛勤努力，该公司挑起的全面商业竞争将 TV 游戏产业引导向了高速成长的螺旋上升周期，E3 游戏大展也同样被赋予了全新的生命活力。即将来临的 2009 年 E3 展，人们对于“拍肩膀事件”再次发生的渴盼之情，甚至远远超过了对《MGS5》或《GTAV》等超大作发表的期待！

月初，微软发表了 2009 年第一季度的财务报告，该报告显示 X360 当季的全球硬件出货达到了 170 万台，比去年同期足足增长了 30% 之多。不过 Xbox 游戏事业同期的营业额和纯利润却都出现了明显下滑，其中纯利润更由去年的实现赢利 1.06 亿美元一转为亏损 3100 万美元。真实数据证明了微软通过积极的硬件降价战略确实有效打破了和 PS3 的僵持对峙格局，但也因此付出了非常惨重的财务损失，虽然区区数字对于财大气粗的微软来说不值一提，但就目前已经开始着手第二批全球大裁员的该公司而言，长期赔本赚吆喝的尴尬状况显然不可能一直持续下去。耐人寻味的是，微软的季报里正式宣布 X360 全球累计出货达到了 3020 万台，这个数字无疑对于广大第三方厂商具有相当显著的提示效应，然而这个官方发表数字与 NPD 和 ENTERBRAIN 等权威调查机构统计的硬件销售数据存在着约 300 ～ 400 万台的差异，或许这正是源于三红问题的硬件更换所造成的重复计算现象。

根据 NPD 的统计显示，X360 是今年第一季度三大家用平台中惟一出现销量增长的主机。经过了近两年的高歌猛进之后，任天堂 Wii 虽然依然牢牢保持着硬件销量冠军，但其增长步伐却已经明显放缓，今年前三个月的销量同比略有下滑。索尼 PS3 的硬件销量在欧美地区正呈现逐月下滑之势，累计同比降幅超过 30%，这个数字恰好和 X360 的增长幅度基本重合。从今年第一季度的商战格局不难看出，微软主要针对索尼的商业打击策略确实已经获得了预期的成效，PS3 正面临着沉重的降价压力。产业分析公司 Janco Partners 的 Mike Hickey 于 3 月初向 SCE 提出再次降价 100 美元，也就是 PS3 80GB 版售价调整为 299 美元的方案，若确实降价成功，将会有助于主机销售量的提升，同时符合市场原先预期在 4 ～ 6 月进行的降价策略。他也提到，若 SCE 坚持不肯在此时松口降价，除对 PS3 销售没有任何帮助，还可能会面对更多第三厂重新调整对 PS3 投资成本决心，势必将会为 PS3 目前市场表现带来雪上加霜的灾难。不过根据权威 IT 业界人士透露的消息指出，PS3 每降价 100 美元会给索尼带来 5 ～ 7 亿美元的巨额亏损，因此对于经营状况水深火热中的索尼集团而言，降价实在是一杯难以下咽的苦酒。

在软件业务方面，微软的努力也富有成效。近期第一方游戏正面对垒的结果完全出乎大多数业内人士的预料，外传类型的《光环战争》首月销量居然完全压倒了索尼精心酝酿三年之久的超大作《杀戮地带 2》。而随着硬件销量差距进一步扩大，一些跨平台推出的第三方重要作品的销售比例也逐渐发生明显变化，例如 Capcom《生化危机 5》的 X360 版北美地区首月销量达到了 93 万套，而 PS3 版仅为 58 万套。第三方跨平台大作的销售比例已经由最初的五五均分变成了六四开，甚至还呈现进一步扩大的趋势。到目前为止，X360 的软硬比约为 7.5:1(PS3 为 6.5:1、Wii 为 6.2:1)，大大领先于其他两款硬件平台，该主机因此也成为了广大第三方厂商最青睐的舞台。Capcom 的稻船敬二曾经公开表示：“X360 是日本游戏开发厂商走向世界的最佳平台！”，他的言论无疑代表了许多日本第三方厂商的心声，任天堂的过于强势和 PS3 的凋敝萎靡更进一步凸显了 X360 的独特魅力。

截止 2009 年 3 月末，三大主流家用平台的累计出货量已经突破了一亿台，但广大第三方厂商并没有因此享受到丰收的喜悦，相反有越来越多的厂商陷入破产或严重亏损的困境。事实已经证明，跨平台策略并不是规避市场竞争压力的万应灵药，尤其在开发费用日益高腾的今时，跨平台开发的额外费用支出完全抵

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

消了所增加的销售收入。仔细解读近期陆续披露的各家大手厂商的财报，能够发现普遍存在着增收不增益的严重状况。EA 在 2008 财务年度里总共有 31 款游戏突破了百万大关，从表面上看似乎风头不减当年，但该公司仅第 4 季度就亏损了 4200 万美元。再看看近来人气火爆的日本代表厂商 Capcom，该社是最彻底贯彻跨平台思想的第三方之一，2008 年是 Capcom 创立以来难得的大丰收之年，有三款游戏的累计销量突破了 200 万大关，其中《生化危机 5》首月全球出货量即达到了 400 万套。虽然全年销售额同比增长超过了 10%，但纯利润增长却仅为 3.3%。更值得一提的是，Capcom 的利润里有近半数应当归功于 PSP 版的《怪物猎人携带版 2nd G》，如果没有该游戏的异常热卖，财报的结果或许会令外界大跌眼镜。成本的飚升已经令过去由 EA 和 KONAMI 等厂商鼓吹的广种薄收策略越来越不合时宜，三台主机同时并存的状况未必有利于业界的健全发展，必须有一方落败者被无情地抬出场外，而目前明显露呈败像的无疑正是 PS3。PS3 今时的现状几乎和 2002 年末的任天堂 NGC 毫无二致，经过了一轮密集的软件大攻势后，硬件销量依然没有走出垫底的困境，其势已呈强弩之末。

TV 游戏产业已经进入关键的转折时期，2009 年 E3 将成三大硬件厂商一决雌雄的战场，微软显然正在酝酿着更大规模的行动，以期在业界占据更大的版图。在过去数年里，索尼一直是微软最大的假想敌，但随着 PS3 低迷滑落和任天堂 Wii 的空前火爆，以往的市场战略已经出现了偏差。我们清楚的看到，微软在和索尼争夺重度核心玩家的较量中占据压倒性上风，而与任天堂分享轻度玩家的努力却事倍功半，去年末微软旗下 RARE 推出的 N64 时代百万大作正统续篇《班卓熊大冒险 3》首月销量仅 5 万套(收购 Rare 或许是目前为止微软在游戏软件事业上最失败的投资)。有充分理由可以相信，微软不会坐视任天堂继续旁若无人地扩大势力范围，2009 年 E3 的微软发表会将不再是一场局部战争，而是一场同时针对两家竞争对手的全面战争！

勇者斗恶龙大战

4月21日，日本微软Xbox事业部在东京都举行了庆祝X360日本销售突破百万台大型记者招待会，日本XBOX事业本部长泉水敬表示100万台仅仅是第一步目标（这个目标比微软原定计划晚了2年8个月），希望下一个阶段能够达到360万台的销量。360万台销量仅相当于Wii在日本本土第一年的普及量，但对于目前周间销量仅数千台的X360来说实在难如登天，以该主机目前发布的软件阵容来看也不足以推动其井喷，360万这个突兀的数字确实颇耐人寻味。几乎与此同时，Square Enix注册了一个《Dragon Quest Wars》（《勇者斗恶龙大战》）的新商标，这个举动不禁让外界联想起一个多月前在日本著名的2CH网站所谓的业内人士爆料。有一个曾经成功披露过大量业界内幕的神秘ID日前再次爆出猛料，称在审慎判断业界大势后，Square Enix决定《FFXIII》将成为最后一款对应PS3平台的游戏，X360将成为该社今后在高清平台的惟一发展目标。另外SE社正在开发一款只针对PC和X360的《DQ》新作，该作品将采用Gamebryo引擎，由Square Enix和Bethesda共同开发，预定2010年发售。近来还有传闻宣称，《Dragon Quest Wars》将对应微软研发的全新体感系统。如果联想到日本国民游戏的上一代正统作《DQVIII》的国内累计销量恰好是360万套前后，我们就不难理解微软雄心勃勃的下一步目标早有所暗示。

本轮主机大战，过早把自己捆绑在PS3战车上的Square Enix无疑是日本第三方厂商中最大的受害者，其拳头产品《FFXIII》至今仍遥遥无期，事实证明跨平台战略并不适用于开发周期漫长的RPG游戏，开发效率低下已经严重威胁到了SE的发展。SE社长和田洋一一直非常注重拓展海外市场，但该社商品在Wii和PS3平台的表现并不尽如人意，尤其PS3的低迷更是远远超出了预期。Square Enix对于目前高清阵营旷日持久的缠斗已经逐渐失去了耐性，该社期望局势能够尽快明朗化以确保其投资的最大利益化。从2008年E3“拍肩膀事件”以来，SE的天平越来越倒向微软这一边，该社完全有可能在本届E3再次充当急先锋，协同微软给予索尼致命一击。自从《DQ》正统最新作陆续登陆NDS和Wii以来，该系列已经被视为任天堂阵营的禁脔，如果微软果真能够获得该品牌的支持（哪怕是分支系列），也将对任天堂对于第三方厂商的约束力造成沉重打击，SE也因此再次大胆修改了业界固有的游戏规则，同时还进一步加大了和任天堂讨价还价的筹码。对于目前处于强势地位的任天堂，SE自问还不敢贸然做出类似“拍肩膀”那样的举动，但在台面下做些出人意表的小动作还是完全有可能的。如果微软果真能独占《Dragon Quest Wars》这个标题，无疑将收到一石二鸟的积极效果，对任天堂和索尼都造成不同程度的打击。根据多方汇总的讯息显示，微软一直在秘密开发类似《EyeToy》那样的动态捕捉摄像头准备对抗Wii的体感游戏，根据SE的秉性大致可以推测，所谓的《Dragon Quest Wars》很有可能就是一款高清强化版的《Dragon Quest Sword》。

欧美一些知名游戏网站近日还流传着许多令人血沸腾的小道消息。如KONAMI在E3展上将宣布《MGS5》跨平台发售，同时还会发表《MGS4》的X360强化移植版本。小岛秀夫的“《MGS》系列”是目前屈指可数的几款依然坚守PS3平台的超大作之一，如果微软能够成功令其跨平台发行，无疑将彻底削弱PS3的存在价值。从各种角度来看，KONAMI继续让“《MGS》系列”成为PS3独占缺乏实际依据，该系列的主要市场来源于欧美地区，而PS3目前在海外的衰退速度令人瞠目结舌。近期Capcom《生化危机5》的成功发售也将极大刺激KONAMI经营者的神经，在以往的历代销量竞赛中，“《MGS》系列”一直大幅领先于同时期推出的“《BH》系列”，而在最新一轮的较量中，被赞誉为历代最高杰作的《MGS4》最终销量输给口碑不佳的《生化危机5》已成定局（《BH5》首月出货量已经相当于《MGS4》累计销量），经营层显然不会坐视王牌系列的影响力落于人后。至于《GTAIV》第二部资料片依然由X360限时独占的传闻也有着非常高的可信度，第一部资料片《迷失与诅咒》首月的付费下载次数顺利突破百万，创下了XBLA最高收入记录，这无疑是令微软和Take-Two皆大欢喜的圆满结果，如此成功的合作没有不延续下去的理由。

俄国大文豪果戈理曾经说过这样的至理名言：“能够真正伤害到我的，只有那些曾经的忠诚朋友们！”

我们热切期待着2009年E3的到来，这无疑将是一场盛况空前的假面舞会，有足够理由相信这场实力竞演的最大的失意者不会是微软，更不应该是任天堂，曾经拥有众多“朋友”的索尼非常可能再次沦为惟一的输家。



□目前传得沸沸扬扬的《勇者斗恶龙大战》很可能只是一个类似于《剑神 勇者斗恶龙》的小品性质作品。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 4 月 20 日～2009 年 4 月 26 日

变化	排名	游戏名	发售信息	销量	平台
NEW	1	怪物猎人 G モンスターハンターG	■2009 年 4 月 23 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 131647 套 ◆累计 131647 套	Wii
↓	2	口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	■2009 年 4 月 18 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 54413 套 ◆累计 196184 套	NDS
NEW	3	杀戮地带 2 KILLZONE 2	■2009 年 4 月 23 日发售 ■SCE ■动作射击	◆本周 41245 套 ◆累计 41245 套	PS3

4 NEW 绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌 PSP

绝体绝命都市 3－坏れゆく街と彼女の歌－

■Irem■2009年4月23日发售■动作冒险■4800日元



以灾难为主题的本作在气氛的营造上延续了系列之前作品的成功之处，尤其是委婉而忧伤的主题曲将游戏中所包含的情感得到了升华，让所有体验过的玩家感受到那份面对灾难的勇气。游戏支持多人联机的设定开辟了系列的先河，协作逃脱的有趣程度也比主线流程高出不少。

本周：31 434 套　累计：31 434 套

变化	排名	游戏名	发售信息	销量	平台
↓	5	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 22688 套 ◆累计 641970 套	PSP

6 NEW 死亡微笑 X360

デススマイルズ

■Cave■2009年4月23日发售■射击■6800日元



相比于最初的街机版，本作除了在画面上大幅强化外，追加的新模式和可操作人物都是让老玩家重新体验的最佳理由。在最多支持2人的联机模式中，玩家不但可以和其他玩家并肩作战，还可以将过关的流程录制成影像上传至Xbox LIVE和其他玩家分享。

本周：19 635 套　累计：19 635 套

变化	排名	游戏名	发售信息	销量	平台
↓	7	战国 BASARA 战斗英雄 战国 BASARA バトルヒーローズ	■2009 年 4 月 9 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 16692 套 ◆累计 130365 套	PSP
↓	8	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージRPG3！！！	■2009 年 2 月 11 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 16595 套 ◆累计 557887 套	NDS
↑	9	Wii Fit Wii フィット	■2007 年 12 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 10587 套 ◆累计 3362924 套	Wii

10 NEW 鹰击长空 X360

ホークス

■Ubisoft■2009年4月23日发售■射击■6800日元



虽然游戏的整体感觉和大家熟悉的《皇牌空战》系列"非常相似，不过由于得到了官方授权，登场的机体数量达到了50种以上，机舱的细节以及模拟真实空战演习的关卡设计上也有自己的独到之处，对于热爱此类游戏的玩家拥有不小的吸引力。

本周：9 705 套　累计：9 705 套

搭载"《怪物猎人3》试玩版"的《怪物猎人G》意料之中地获得了本周的冠军，而其中除了大多数"醉翁之意不在酒"的玩家外，捆绑传统手柄的"超值新手套装"也是众多玩家选择本作的原因之一，使其顺利地成为了第四款首周销量超过10万的Wii游戏。硬件方面，Wii主机本周的增长势头也非常明显，《怪物猎人G》中需要付费的联机模式更是同时带动了"LAN转换器"和"任天堂点数卡"等Wii周边商品的热销。

2009 年 4 月 27 日～2009 年 5 月 3 日

1 NEW 女神异闻录 PESONA PSP

ペルソナ

■Atlus■2009年4月29日发售■角色扮演■4800日元



13年后重新复刻的本作不但追加的"过场动画"让老玩家为之惊艳，大量的全新配乐更是将游戏的整体氛围烘托到了极致，让人在游戏的世界中留连忘返。为了能让新玩家更快适应游戏的节奏和系统，难易度选择和自动战斗等人性化设定也都发挥了不小的作用。

本周：79 192 套　累计：79 192 套

2 NEW 龙珠改 赛亚人来袭 NDS

ドラゴンボール改 サイヤ人来袭

■NBGI■2009年4月29日发售■角色扮演■4800日元



作为"《龙珠》系列"作品中为数不多的角色扮演游戏，本作最大的特点就是在不同时期会以不同的角色为主角来发展故事情节，即便是看过相关动漫作品的玩家也能从中发现很多不为人知的情节。角色育成和战斗系统比较传统是游戏最大的缺点，后期会感觉有些单调。

本周：74 263 套　累计：74 263 套

变化	排名	游戏名	发售信息	销量	平台
NEW	3	俺自己制造 メイドイン俺	■2009 年 2 月 11 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 56174 套 ◆累计 56174 套	NDS
NEW	4	实况棒球大联盟 2009 实况パワフルメジャーリーグ2009	■2009 年 4 月 29 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 42957 套 ◆累计 42957 套	PS2
↓	5	口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	■2009 年 4 月 18 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 42950 套 ◆累计 239134 套	NDS
↓	6	怪物猎人 G モンスターハンターG	■2009 年 4 月 23 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 40294 套 ◆累计 171941 套	Wii

7 NEW 龙虎斗 携带版 PSP

どらドラ・ポータブル

■NBGI■2009年4月30日发售■文字冒险■4800日元



本作改编自同名的人气动画，主要讲述主人公高须龙儿在寒假期间和身边好友所发生的一连串爆笑故事。由于采用了全新的图像技术，游戏中以2D方式表现的对话场景中所有人物的表情都会很自然地过渡与变化，大大增加了临场感，而全程配音也满足了声优控的需要。

本周：38 365 套　累计：38 365 套

变化	排名	游戏名	发售信息	销量	平台
↓	8	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 26226 套 ◆累计 668196 套	PSP
↓	9	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージRPG3！！！	■2009 年 2 月 11 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 21978 套 ◆累计 579865 套	NDS
NEW	10	实况棒球大联盟 2009 实况パワフルメジャーリーグ2009	■2009 年 4 月 29 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 16550 套 ◆累计 16550 套	Wii

本周最喜人的改变就是新作数量较前几周有了大幅增加，不但占据了榜单半数以上的席位，新作的销量也达到了去年同期的2.4倍以上，从一个侧面反映出各大游戏厂商已经逐渐摸索到了主流平台各自的特点，有针对性的软件阵容也受到更多玩家的亲睐。夺得冠军宝座的《女神异闻录PERSONA》除了游戏内容较初版全面翻新外，随限定版附送的原声CD更是弥补了很多玩家收藏的遗憾，成为了促进游戏热销的一大功臣。

数字赋榜

追寻猎人们的足迹

为了配合“《怪物猎人》系列”诞生五周年，这次晴天特地为“猎人众玩家”们准备了全系列的精彩回顾，而如果你只是刚接触系列作品或希望了解不同作品首周销量，也可以翻开173期UCG的排行榜来找到属于自己的答案，不知道下一个加入猎人行列的会不会是你呢？（笑）

猎人的卡片游戏



对于普通的玩家来说，如果你认为“《怪物猎人》系列”只是一款动作游戏那就大错特错了，其实随着系列的影响力不断扩大，精明的Capcom早在2008年10月25日就将系列作品的各种元素与风靡全球的卡片游戏进行了结合，诞生为了名为《怪物猎人 狩猎卡片》的全新作品。在这个特殊的卡片游戏中共拥有猎人卡、任务卡、事件卡、目标怪物卡、公会怪物卡、狩猎猫卡六类卡片，玩家在对战时需要经过支给、准备、狩猎等与游戏中狩猎怪物相同的环节来一份高低，最先获得2000点公会点数的玩家即为胜者。

怪物猎人系列大事记

2004年	3月11日	《怪物猎人》发售
	10月27日	《怪物猎人》获“第8届CESA GAME AWARDS”优秀奖
2005年	1月20日	《怪物猎人G》发售
	12月1日	《怪物猎人P》发售
2006年	2月16日	《怪物猎人2 dos》发售
	4月21日	《怪物猎人P》获“ファミ通AWARD 2006”优秀奖
	9月22日	《怪物猎人2 dos》获“日本游戏大赏2006”优秀奖，《怪物猎人P》获特别奖
2007年	2月22日	《怪物猎人P 2nd》发售
	4月20日	《怪物猎人2 dos》获“ファミ通AWARD 2006”优秀奖
	9月20日	《怪物猎人P 2nd》获“日本游戏大赏2007”大奖
2008年	2月5日	《怪物猎人P 2nd》获“日本文化厅媒体艺术祭”娱乐部门优秀奖
	3月27日	《怪物猎人P 2nd G》发售
	4月26日	《怪物猎人P 2nd》获“ファミ通AWARD 2007”大奖
	10月9日	《怪物猎人P 2nd G》获“日本游戏大赏2008”大奖
2009年	2月12日	《怪物猎人P 2nd G》(包括廉价版)全日本出货300万套
	3月24日	《怪物猎人P 2nd G》获“第14届AMD AWARD”优秀奖以及AMD理事长奖



怪物猎人系列销量一览

名称	发售时间	累计销量(套)
怪物猎人	2004.3.11	288559
怪物猎人G	2005.1.20	237393
怪物猎人P	2005.12.1	1122604
怪物猎人2 dos	2006.2.16	692228
怪物猎人P 2nd	2007.2.22	1723187
怪物猎人P 2nd G	2008.3.27	3008554

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	4月20日～4月26日	4月27日～5月3日
1	NDSi	1 018 721台	37 495台	49 133台
2	PSP	919 679台	41 187台	49 557台
3	PS3	494 639台	23 351台	23 588台
4	Wii	471 818台	18 439台	21 546台
5	NDSL	257 698台	6 374台	7 540台
6	X360	195 446台	7 016台	7 313台
7	PS2	100 165台	4 524台	5 479台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年4月19日～2009年4月25日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009年3月22日发售	角色扮演 上周排位：1	119211套	1492288套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：2	84315套	7640456套	Wii
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：3	45921套	6669113套	Wii
4	教父 II The Godfather II	EA 2009年4月7日发售	动作 上周排位：4	43544套	201900套	X360
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：6	33966套	6755249套	NDS
6	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：5	32382套	5541776套	NDS
7	节奏天国 Rhythm Heaven	Nintendo 2009年4月5日发售	音乐 上周排位：8	30744套	143924套	NDS



8 高达无双 2 X360

Dynasty Warriors Gundam 2

Koei 2009年4月21日发售 动作 上周排位：－

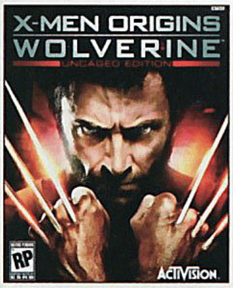
受动画等相关作品的影响，大量的角色、任务和机体还是吸引到了不少欧美的玩家来体验本作。或许是因为游戏的方式暂时还无法被西方玩家所接受，单调和重复很快就成为了玩家抱怨的主要方面，而很别扭的英文配音也与日文版相去甚远，让人很难全情投入。

本周：29 846套 累计：29 846套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
9	光环 3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	主视角射击 上周排位：－	29769套	6871074套	X360
10	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：－	29626套	3824342套	X360

2009年4月26日～2009年5月2日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009年3月22日发售	角色扮演 上周排位：1	80972套	1573260套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：2	78959套	7719415套	Wii



3 X战警前传 金刚狼 X360

X-Men Origins: Wolverine

Activision 2009年5月1日发售 动作 上周排位：－

和其他在电影档期同时推出的同名游戏相比，本作使用“虚幻引擎3”的画面效果的确达到以假乱真的地步，优秀的人物建模和电影中如出一辙，喜欢电影的玩家自然不容错过。游戏的战斗强调简单爽快，各种能力的演出效果不但颇有观赏性，经典大场面也火爆十足。

本周：68 208套 累计：68 208套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
4	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：3	48332套	6717445套	Wii
5	X战警前传 金刚狼 X-Men Origins: Wolverine	Activision 2009年5月1日发售	动作 上周排位：－	43304套	43304套	PS3
6	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：5	35217套	6790466套	NDS
7	光环 3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	主视角射击 上周排位：9	32599套	6903673套	X360
8	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：10	30460套	3854802套	X360
9	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：6	29934套	5571710套	NDS
10	任天狗 Nintendogs	Nintendo 2005年8月23日发售	模拟育成 上周排位：－	24974套	8798332套	NDS

新闻资讯 排行榜



角色解析杀手 阿莱克斯·莫赛尔

ANATOMY OF A KILLER

变异染色体

阿莱克斯的身体中贮藏着他吸收到的所有人的信息，并以类似黑色油状粘稠物质的实体形态附着在他的身体上：吸收他人的能力、记忆和形态。任何人都能看出这可不是什么"科学事物"。

爪

手臂是作为阿莱克斯杀戮行径的主要武器：变成巨大钉刺、锤子、利刃、巨爪、盾牌……如果阿莱克斯用爪刺穿其他东西，它就可以变异为相应的形态。每一种变异形态都有其独特的攻击动作和终极技演出效果。

跳跃

游戏中获得的进化点数并非只能对爪产生效果，腿部也会有各种进化，比如你可以跳得更高、跑得更快。倾斜身体在纽约街头狂奔吧！别吝啬你的点数。

文 雷电 美编 anubis

游戏Gamehall光环影·像·收·录

虐杀原形	Sierra Entertainment/Radical Entertainment		动作
多机种	Prototype		美版
	2009年6月9日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

《虐杀原形》是一款开放式动作游戏，充满暴力元素的游戏内容在第一时间吸引了玩家的眼球，手臂变异为爪子状的青年男子是本作的主角，除了爪子带来的最直观的力量感，他真正的能力是通过杀死其他人并获得他们的能力。这款游戏到底会为我们带来什么样的刺激感受呢？

©2009 Radical Entertainment Inc. All rights reserved.

TYPE]



一如开发商Radical之前制作的作品《绿巨人 终极毁灭》一样，游戏的主角阿莱克斯·莫赛尔（Alex Mercer）是那种绝对强力的超能力者，他稍显苗条的身材配上两只巨大的爪子，加上时刻遮住头部的连帽外套，无表情的脸露出凶相，毁灭是他的专长，这是一个绝对的反传统英雄形象。

游戏中，纽约市受到一种会引起失忆症状的病毒侵袭，阿莱克斯被病毒感染，在失去记忆的同时，还获得超人的能力，除了显著的外形特征的变化外，他还可以从其他人的身体中吸取他们的记忆、能力甚至外貌特征，在对付强大的变异军团时，这种能力的存在就让阿莱克斯拥有了更广阔的发挥空间。通过从各种各样的人的身体内吸收来的记忆和思想，阿莱克斯渐渐将自己的过去拼凑起来，当他从完全的黑暗中一点点接近光亮时，他开始了自己的复仇计划——寻找将自己变成现在这个样子的人，并让他们付出代价。

其实阿莱克斯本身是一个科学家，这个身分和病毒到底有着什么样的关系我们暂不得知，在游戏中他是否会回忆起这些也是个问号。他惟一记得的就是自己的姐姐丹娜·莫赛尔（Dana Mercer），她是一个记者，事件发生前她一直在调查GENTEK公司，也就是阿莱克斯工作的地方，故事进行到一定阶段她会出现并藏身于自己的隐蔽地点，为阿莱克斯提供各种机密信息，帮助他寻求事情的真相。

[感染] 变异的聚落是罪恶，你就是这里的法律。



◀看建筑物表面覆盖的红色藤蔓——感染变异的聚落一定就在附近。你无法进入到被附着的建筑物内，但是可以在外围靠爆炸等暴力手段攻击它们暂缓它们的蔓延，但是和其他被感染的东西类似，它们总是会长回来的。



▶这家伙感染变异后的样子实在恶心，不过攻击力应该不差，对其造成一定的伤害可以彻底消灭它们，之后会得到一定数量的进化点数，也许还能回复一些生命值。



◀这浓浓的红色烟雾或气体看上去不是什么好东西，你肯定不想将它们吸入肺中，它们也许就是病毒！虽然起初无法知道是谁引发了这场灾难，但是我们只能面对它。

能力 进入母体 Ability in "Matrix"

说到主角吸收能力的情景，总会让人想起著名的《矩阵》（Matrix，也在国内被意为《骇客帝国》、《二十二世纪杀人网络》），在母体Matrix中，人的个体形态全部存于思想之中，在游戏中也能体验到"I know Kung Fu！"（我会功夫了）这样的"穿越倾向"桥段，这里你需要的不是相应的"磁带"，主角在见到一架飞机时，只需要吸收飞机驾驶员的能力就能轻松驾驶了。于是，他只要一个星期，就可以吸收人类成百上千年的信息和知识。

有很多种吸收能力的手段，除了战斗中的强行攻击外，你还可以潜行接近没有任何提防的敌人，将爪子刺入他后心的同时你就变成了他的模样，如此你就可以在敌人的军事基地里通行了，当然也是有伪装等级的。

游戏中还有一种操纵他人的能力"Patsy"，当你控制了他人之后，他们就会认为自己也是阿莱克斯·莫赛尔这个好人／坏蛋，你也可以更直接地让他们以各种方式自杀。

随着游戏的进行，阿莱克斯的能力也越来越多，在城市中能做的事情也越来越多，各种能力在游戏中以进化点数（Evolution Point）和经验点数（Experience Point）来强化各种本来就已经非常强力的技能。巨锤可以让你将任何东西砸成碎块；爪可以变成钉刺将任何目标扎成刺猬；剑可以让任何靠近你右臂的东西被割成废铁或碎片……这些虽然是一些很传统的能力，但是制作人如此解释说："我们会加强这些传统的能力，目标是让玩家从一开始就感受到超强的力量，每一种能力都能造成一场绝对的灾难，但是这不是一对一的格斗游戏，玩家将同时面对20个精英敌人，各个都身手不凡，都是同样强力的敌人，我们坚持调整游戏的平衡性并保持这种紧张的对峙，让玩家感受到在边缘行走的紧迫感和挑战的刺激感。我们最近的测试中，一直尝试的是看看在一次高跳中可以做出多少种动作，我们最高级的测试员可以在从一栋摩天大厦上跳下来的滞空时间内用RPG发射两发导弹打中底下的坦克，然后将手臂变成巨锤将坦克砸成铁饼，这个过程仅用了4秒钟。"



▲爪变异后的巨大钉刺的突刺攻击，可以刺穿任何坚硬的物体。



▲爆炸、鲜血，这游戏绝对够劲！



[之前]

大苹果 BIG APPLE

纽约时代广场，成百上千的路人，川流不息的车辆。制作组录制了各种原始的音效和噪音，它们会从你的音响中以 7.1 声道的高品质声音传进你的耳朵；实地拍摄的用于游戏建模的 22000 张各种角度的照片将为你还原一个真实的时代广场。

“时代广场是艺术和商业的聚集之地，街道上充斥着绚丽的霓虹广告牌，日夜闪烁，生机勃勃。”

环境 天堂地域 Environment,Heaven to Hell



■远观纽约，隐约可见左侧的自由女神像。

阿莱克斯的能力看上去很像近年热播的美剧《英雄》，在纽约的街头抓起公共汽车横扫千军的魄力战斗会在游戏中经常发生，不管他去哪儿，身后留下的都是血流成河的废墟。很很多暴力游戏一样，这是一款在某些方面超越道德因素存在的游戏，当然对于一个成熟的玩家，这只是游戏，只是游戏而已，于是玩家也许会抓着一个美女爬到大楼顶，然后把她扔下去，看着她的身体被刚好经过的坦克撞飞，然后再连续找来 5 个路人试试看……它，它是限制级的！

本作的舞台是纽约市，这个在电影、游戏中被摧毁过无数次的城市将再次遭受到巨大的灾难。纽约著名的时代广场也自然脱不掉被血洗的命运，游戏开篇的关卡就要在这里大开杀戒。之后玩家就要在纽约城中跑来跑去了，城中混乱不堪，各处都是变异生物蔓延开的触手和聚落。整个纽约市会被分成一个个小区域：红色的是被感染区域；蓝色的是已由军方控制的区域；剩下的区域内，市民继续自己的生活。除了城市这个显而易见的“地形”，这些市民会引起我们足够的注意，这是一个“恐怖”游戏，纽约市和市民陷入巨大的危机，绝对不会有诸如蜘蛛侠在城市上空飞来飞去时，晃眼的闪光灯和“Hi, Spidey”这样的亲切问候发生。游戏中的人们会对你的各种行为做出相应的合适反应，制作组在场景中尽可能地放入更多的人。“看 100 个人在恐怖来袭时逃跑总比只有一打（12 个）人的感觉好！”制作人如是说，“当路人看到阿莱克斯形态变化的时候，其中一些会吓得惊呆在原地，另外一些会四散奔逃，慌乱的人群会让开车的司机手忙脚乱，这时候也许会有一个出租车司机不慎将车撞到军用卡车上并发生巨大的爆炸。各种完全动态的事件是我们制作游戏时的一个目标，因为在释放阿莱克斯的变异能力时，玩家观看游戏中的目击者的各种反应会有非常大的乐趣吧！”



“当所有霓虹都被应急灯代替，白炽的光线耀眼，视力所及均是断壁残垣，昔日的辉煌不再。”

[之后]

大麻烦 BIG TROUBLE

病毒感染，影响扩大之后，军事部队严防把守，变异生物的触手在各个角落伸展蔓延，厚重的云层将阳光完全隔离，游移的变种生物随处可见，它们出入于影中，随时都可能出手进攻。重型装甲车也严阵以待。

没想到系列新作来得这么快！不过一看对应平台为PSP，不禁又为NBGI的选择拍案叫好。从目前来看PSP版完全是在4代基础上制作的，包括西格飞在内的所有人物造型完全没有变化，说明连剧情恐怕都不会有什么进展。不过游戏的画面那是好得过分了，实在令人怀疑是否真能达到这个地步。游戏制作人目山慎之透露，和4代相比，本作会更容易上手，游戏内容也更丰富，着实让人期待。至于付费下载内容呢？喂喂喂，你想得未必也太多了……

文 纱迦
美编 玻璃球





灵魂能力 毁灭宿命		NBGI	格斗
PSP	SOUL CALIBUR Broken Destiny		日版
	预定2009年夏	1～2人	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

SOUL CALIBUR Broken Destiny

当皮埃尔 ダンピエール



年龄：下次单独告诉你
出身：你猜呢？
身高：看我这修长的腿，如何？
体重：我非常反感赘肉哦
生日：抱歉，这是秘密
血型：我都想知道呢，你这家伙
使用武器：袖口内藏两把匕首，我都没察觉到啊
武器：叫啥都行，这和金币一样虚有其表
流派：最后的手段
家族成员：除了我，还有3个慕名而来的手下

当皮埃尔是法国地名，想必这家伙应该是个法国人。这个角色会用袖口内藏的匕首以及奇怪的体术来作战。他的三个手下看来也应该能够使用，题头图上最左边的是停不了的炮弹阿尔法德（アルファード）、左二是断岩剑路德飞科（ルドヴィーコ）、最右边的是盗贼小姐吉塞儿（ジゼル）。当然这3个角色可能只是作为大众脸NPC出场，不过其对应的流派应该是新加的。

新旧系统展望

最让人关心的自然是能否通信对战了，现在官方已经明确给出答案：能够通过Ad Hoc进行通信对战。而系统方面是在4代基础上修改的，包括8方向移动、一击必杀、破甲等等都会保留。

游戏模式方面，4代的单人模式不算有趣。本作会追加新的模式供玩家挑战。游戏画面目前看来好得过了份，流畅度也令人满意，不愧是要挑战PSP限界的作品！





魂之战士云集

除了这4名新人之外，目前已确认会在本作中登场的角色有：希尔妲、多喜、御剑平四郎、沃尔多、阿斯塔罗斯、西格飞、艾薇、卡桑德拉、缇拉。从人员配置来看4代的全部角色应该都会出现。确定不会出现的则是《星球大战》那帮角色。

除了固有角色外，PSP版一样会保留自创角色系统。而且还会追加新的部件。有了《偶像大师SP》的例子，如果真搞出付费下载，我们也不应该惊讶。





©1995-2009 NBGI

丧尸围城2	Capcom	动作
多机种 DEAD RISING 2		美版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应机种为PS3、X360		

文 纱迦 美编 木仙



DEAD RISING 2

2006年的《丧尸围城》，打响了Capcom进军欧美市场的第一枪。这款和著名恐怖片《丧尸的黎明》类似的游戏在欧美迅速突破100万，成为次世代早期游戏上不可多得的佳作。即使以现在的目光来看，本作依然称得上是一款佳作。现在Capcom将雄心勃勃地为全球玩家带来2代，负责开发本作的是加拿大公司Blue Castle Games，不过一代的几位功勋人员也会加入进来，当然也包括大名鼎鼎的稻船敬二。目前游戏的开发度已超过50%，E3展上将会有内部试玩演示——倒是目前正在看这段文字的你，有没有做好迎接丧尸狂欢节的准备呢？

《丧尸围城》初代回顾

2006年8月8日发售的《丧尸围城》是一款典型的恐怖生存游戏。游戏的主人公弗兰克是一名胆大包天的新闻记者，为了拿到独家新闻，只身潜入充满丧尸的维拉米特商业区，在那里度过了惊心动魄的72小时。游戏最令人称道的是如山如海的丧尸，同屏最多能显示200个活灵活现的丧尸，这种表现力在次世代初期是相当惊人的。和许多著名丧尸游戏不同的是，本作的自由度非常之高。只要玩家能活三天，你可以在这座尸城里做任何事情，最后的结局多种多样。本作曾经发行过日版，尽管删除了大量暴力要素，但依然获得了Z（18岁以上），是日本游戏新评级制度实施以来首个获得Z的游戏。



丧尸席卷全美，赌城变为地狱！

维拉米特事件之后数年，丧尸感染不但没能被扑灭，反而有愈演愈烈之势，目前美国各地都出现了类似的事件，就连全美知名的赌城“幸运城”（Fortune City）也未能幸免。幸运城号称是赢家的天堂、输家的地狱，在这个不夜城里有无数的赌场，吸引着来自世界各地的大款在此一掷千金。而如今的幸运城却成了丧尸的天堂、人类的地狱，就这此时，新的主角查克·格林（Chunk Greene）出现在这里，迎接他的将是72小时生存考验。至于他为什么会来到这里，目前无人得知……

前作的舞台是偏远小城维拉米特的商业区，这个城市一共只有53594人，其实只能算是小镇。尽管如此，在前作中便已经有80个以上的公共设施，包括各种店铺、停车场、电影院、广场等等，很好地做出了城市的感觉。而本作的舞台改为赌城之后，自然有大量和赌博相关的东西。而赌城里各种娱乐设施也不是普通小镇所能比的，官方声称本作的舞台是前作的三倍以上，相信赌城必定会让玩家流连忘返。



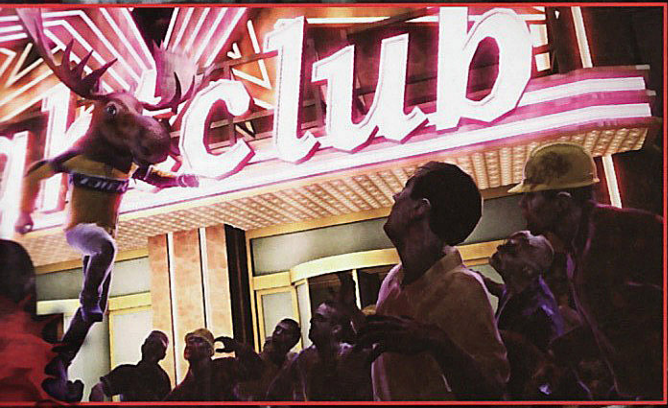
©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

超级武器霸王：要你命3000！



丰富多彩的武器设定是前作的一大魅力，前作登场的武器共有130余种。除了手枪、小刀、武士刀、汽油桶等这些常规武器外，从桌子、椅子、凳子、水桶到玩具熊、布娃娃、电视机、锄草机……一切能拿起来的东西均可作为武器，实在令人叹为观止。而本作将在此基础上继续进化，为大家提供更多的武器以及更夸张的效果！从目前来看，这回的主人公格林堪比前作的弗兰克，依然是随手从路边抄个家伙就能上的狠角儿。当然和前作一样，本作的各种武器都有不同的耐久度和威力设定。

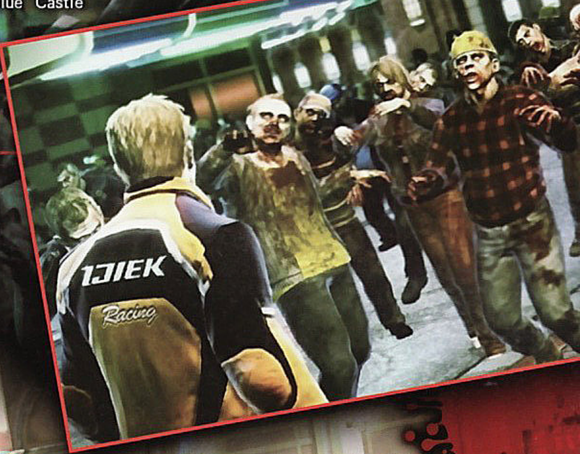
值得注意的是，本作增加了武器组合的设定。这回不光是抄家伙了，玩家还可以根据自己的需要把数个武器组合在一起，在预告片里就出现了摩托车加电锯的惊悚组合。还记得罗家英在《国产007》中的伟大发明"要你命3000"么——"西瓜刀、铁链、火药、硫酸、毒药、手枪、手榴弹、杀虫剂，每样都能独当一面，现在集中在一起，看你怕不怕！"



丧尸引领技术潮流

前作在技术方面给玩家留下了深刻的印象，让三年前的玩家首次体验到次世代的真正威力。首当其冲的自然便是同屏的丧尸数量，特别是最终决战时的如山如海的丧尸潮，当时玩家见了没有不叫好的。不过以现在的眼光回头去看，前作在技术方面还是有一定问题的。如人太多的时候仍会拖慢掉帧，场景之间切换时读盘过慢，人物的拳脚动作不够自然。

而这些在本作中都将得到改进，官方已经做出承诺。大家最关心的同屏丧尸数，最早谣传是"同屏2000人"，后来官方没有确认这个说法。不过看看本作丧尸那丰富多彩的造型、服饰和动作，已经非常令人满意了。除此之外，本作还将改善动作性、加快读盘时间，并将加入更多的服装，以及更多的移动手段。在预告片里，负责制作本作的Blue Castle Games还特意加上了一点加拿大要素：驯鹿头饰。这种搞怪式的要素必定少不了。



随心所欲 72小时地狱行

前作的高自由度特色，在本作中将被完全保留。这72小时你可以过得非常紧迫，亦可找个安全地方舒舒服服地等到救援，至于相关的结局也有很多种。前作要想揭开事件的全部真相，就需要完成特定事件才行，当然你碌碌无为地混日子也是可以的。而幸存者们的命运也会受你的影响，如果你不去救他们，他们就会死于丧尸之口而反过来攻击你，这些设定在本作中都会出现。

前作的主人公弗兰克是一名摄影记者，除了打倒敌人之外，他还可以通过拍摄独家照片来获得经验值。而本作也会加入了和格林职业有关的新玩法，而格林的职业是车手……

除了单机部分之外，本作还将加入多人游戏部分，具体内容目前还没确定，相信不外乎就是协力生存或屠尸比赛了。和前作仅对应网络排名比起来，这又是一个全新的进步。本作作为稻船敬二亲自担任制作人的作品，又有前作的良好口碑作为基础，相信成功是必然的，让我们一起期待E3展上的新情报吧！





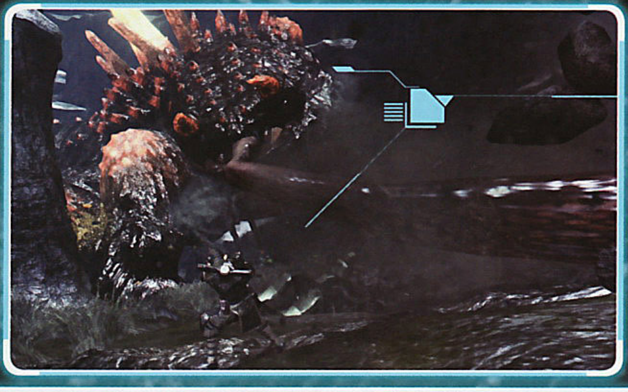
文 火云 美编 木仙

失落的星球2	Capcom	动作射击
X360 Lost Planet2		日版
发售日未定	1～4人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

超宽广的场景与真实的自然环境刻画再加上巨大的 BOSS 战，《失落的星球》作为一款原创作品以其极具特色的游戏内容获得了不少好评。2 代除了会延续前作的精髓之外，制作人还对前作的联机模式做出了检讨，并保证本作将会有更为完善的联机系统，其中最令人兴奋的就是玩家可以像《怪物猎人》一样通过 4 人联机协力完成游戏中的各种任务。

与同伴协力挑战巨大AK

在剧情模式中故事会根据玩家所选择的关卡顺序发生变化，在这个模式中玩家最多可以同时 4 人参加战斗，合作的流程和单机基本没有区别，乐趣翻倍又能大大降低攻关时的难度，所以如果玩家遭遇瓶颈时不妨叫上好友一同作战。与同伴合作进入关卡的最深处便会发生于巨大 AK 的战斗，挑战胜利即可完成关卡。



亮点瞩目！

CHECK1 新载具 除了传统的人形战斗载具之外，我们还能够从这张宣传海报中看到前作中没有出现过的带有螺旋桨的新型机动兵器，看样子似乎可以水空两用，更适应于本作复杂的热带丛林环境。

CHECK2 雪贼 在本作中雪贼的服装样式更加多元化，与前作主要用于防寒的笨重服装相比，本作雪贼的装备更加倾向于轻便灵活，游戏中玩家可以对自己角色的外形做出丰富的设定，而且还会根据装备的不同而发生变化。

CHECK3 武器 摆在地面上的就是将要在本作登场的武器中的一部分了，本作的武器数量将是前作的两倍。我们可以看到除了有地雷以及似乎能够用来投掷的手里剑之外，最右侧还出现了一个盾牌状的装备，估计可以在手持轻型武器的时候用盾牌来抵挡敌人的进攻。

位于画面中央的巨型生物就是雪贼们要挑战的 AK（Akrid，星球上的原住生物），同前作一样遭遇 AK 的战斗时场景中会为玩家提供可搭乘的 VS（Vital Suit，能够在严酷环境下自由行动的人形装甲），玩家可以乘坐 VS 通过大威力的武器来牵制 AK，其他玩家则可以伺机攻击 AK 的弱点，4 人合作为本作的战斗增加了更多的策略性，同伴之间如何配合采取怎样的战术也是战斗的重点。除了 VS 之外，场景中也为我们提供了更多可以利用的设备，画面中 VS 左上方的山丘顶端可以看到一个熟悉的发光数据柱状的物体，本作能量系统的重大改变就是玩家可以将从数据柱中获得的能量分给其他同伴使用，也是就说在团队作战时可以派出 1 人专门负责提供能量支援，其他人员则能够专心负责进攻。



▲巨大的 AK 拥有令人恐惧的破坏力，庞大的体型横堵在山谷之间，想要从正面突破没有同伴的配合将是一件非常困难的事。看起来这个 AK 似乎是蟾蜍的远亲，被长长地舌头卷到会不会被它吞入体内呢？

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

战术配合是对抗AK的关键

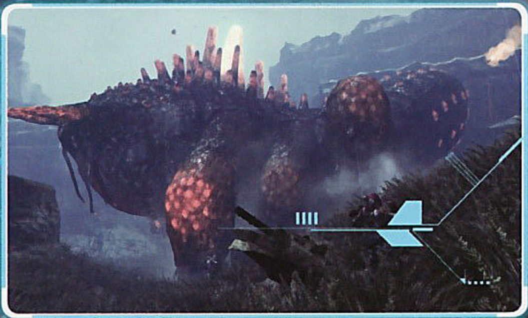
从画面中我们就能够看出AK拥有压倒性的优势，如果玩家之间不能组织起有效的战术配合，单打独斗恐怕很难获得战斗的胜利。根据4人所持装备的特点采取不同的行动是本作战斗的关键，集团战术是游戏着重强调的系统之一，也是本作最大的变化。



▲每个AK都有一定的行动规律，在激烈的战斗中观察AK的行动以及攻击方式，并在最短的时间内找到它们的弱点是迈向胜利的关键一步。

使用绳索快速移动

在AK攻击的间隙玩家可以使用绳索快速靠近甚至到达它的身体上，但是如果在其攻击期间这将是一件非常危险的事情，所以玩家在做出行动前要确认是否安全。



▲将绳索的矛头固定在AK的身体上后，瞬间便能够飞上它的身体，但如果此时AK做出剧烈的行动时，也有可能出现失败的状况。

集中攻击弱点

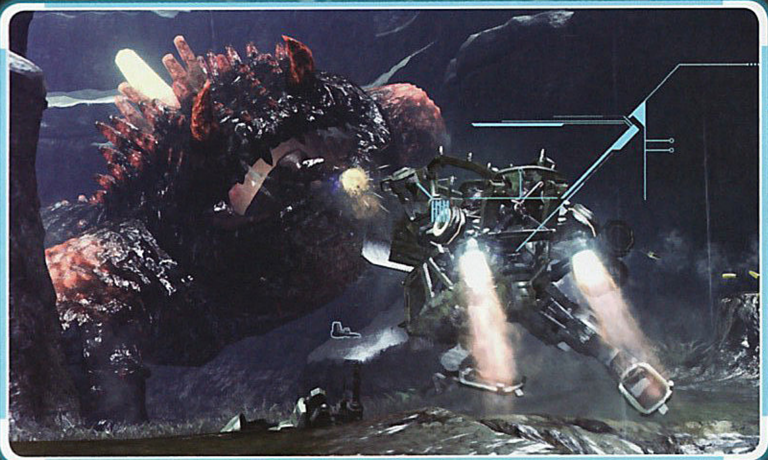
与巨大AK战斗时除了考验玩家的反应能力之外，还需要玩家迅速判断出对手的弱点，并集中所有人的力量合力攻击一处弱点，这样才能有效地造成AK的硬直（本作AK的弱点同样会有很明显的颜色），所以战斗中通过耳机与其他玩家及时沟通也将变得十分重要。通过攻击弱点破坏AK的身体部位将能够影响其行动方式。



▲AK的弱点就是其身体上的黄色部位，通过绳索靠近其黄色部位，4人合力使用近距离大杀伤性武器很快就能将该部位破坏。

活用VS重创AK

本作的VS将能够同时搭载多个玩家，VS的高移动力和大威力武器能够起到扭转战局的作用，当同伴处在AK的攻击范围时，也可以使用VS将其运送到战场的安全地带再次布起防线展开进攻。可以想像多台VS与AK对战的场面将会非常火爆。



▲画面中央下方发光的物体似乎是VS可以使用的武器，玩家在搭乘VS后可以捡取场景中的武器进行换装，捡起武器后其他的搭乘同伴也可以使用其对AK进行攻击吗？



▲搭乘的同伴将会被挂在VS的外部，虽然可以暂时借助VS的移动力快速移动，但是身体完全暴露在VS外将非常危险。

▼本作不仅在画面细节的刻画上做足了功夫，巨大的AK和四架VS的对决魄力十足，相比游戏在多人联机时的帧数也是有一定保证的。



玩家角色的外观可以进行详细的自由设定

玩家在游戏中控制的雪贼外形可以在游戏中进行详细的设定，游戏也为玩家提供了丰富的部件，通过搭配创建独一无二的角色外形在联机时向其他玩家炫耀将会非常有趣。







MAG

E3 2008的索尼展前发布会没有多少亮点，但在最后作为压轴戏公开的几款新作引起了人们的关注，其中由Zipper Interactive开发的《MAG》更是在之前毫无预告的情况下首次亮相。《MAG》只是游戏的一个开发代号，全称是"Massive Action Game"（巨型动作游戏），它的最大亮点是能够实现256人在线网战，它的开发商是Zipper Interactive，他们的"《海豹突击队》系列"比《光环2》更早地掀起了家用机网战游戏的热潮，现在他们正计划通过《MAG》带来又一场革命！

文 清国倾城　美编 NINA

打造家用机最宏大网战规模！

MAG（暂名）	SCEA		主视角射击
PS3	Massive Action Game		美版
	发售日未定	1～256人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

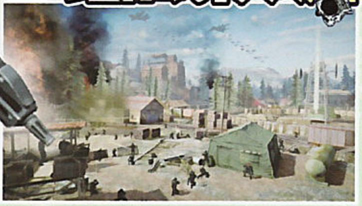
未来世界，雇佣军之战



本作以20年后的近未来世界为背景，由于能源稀缺，世界战火不断，而各国已经无力跨出国门到世界各地交战。全球战场的主力转为三大雇佣军，他们为了争夺势力范围而战。Raven势力的士兵以其高科技设备和光亮的黑色外衣为特征，Valor士兵身着迷彩有点像美国陆军，SVER士兵身着金属防弹衣。由于这三大势力的颜色鲜明，让玩家在巨大而混乱的战场中可以立刻分辨敌友。玩家在本作中进行的每一场任务都是从政府获得的一项军事行动合同，如果你将任务搞砸，政府将会把合同转交给其他战队。



16组战队厮杀，256人网络混战



▲大批玩家以空降的方式同时进入战场，这是本作的主要特色之一。



▲本作将会让玩家充分体验大规模团队作战的火爆与快感。

如果将256名玩家无序地扔到游戏中，其结果肯定是场面混乱不堪到简直无法继续游戏。Zipper很聪明地将玩家划分为多个8人小组，每4个8人小组形成一个步兵排，而4个排形成一支128人的军队，两个军队之间进行对抗。各小组为了关卡中规定的目标而战斗。同时通过作战目标的巧妙设计，会让战斗规模从两个8人小组的冲突逐渐演化为两大集团军的大规模作战，让玩家从普通FPS游戏的组队作战开始，逐渐进入到壮烈的百人大厮杀，在此过程中又始终保持着战术性，小组内部和小组之间的配合将更接近于现实世界中的军事行动。

保持战斗过程大而不乱，同时又要让玩家有充分的探索自由，这对Zipper的关卡设计能力提出了极大的考验。游戏中的8人小组或32人步兵排分别设置有一名组长或排长，他们拥有特殊能力，例如大炮轰炸或者A10战斗机的机枪猛扫。各阵营的重生点会随着战局的变化而向前推进或者后撤，多数重生点是碉堡，也有可能是运输机。如果是运输机，你将看到本作颇具标志性的一幕——大量伞兵从空中降落，可能会有倒霉蛋还没落地就被狙击手一枪毙命。

©2009 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

挑战COD的火爆战场

《战地》等大规模网战游戏系列中，载具对于玩家跨越广袤的战场是不可或缺的，但在本作中，玩家无法控制载具，因为本作虽然战斗规模巨大，但地图面积却相当紧凑，没有使用载具的必要。本作创意总监Ed Byrne说："我们要确保地图上有一定的人口密度，地方够大，却不至于大到要跑大老远才有人可打。"在玩家的四周总是会有激烈的战斗爆发，就像从不冷场的"《使命召唤》系列"一样。要在256人的网络对战中实现火爆的战斗场面有着极高的技术难度，但Zipper表示本作将会保持每秒30帧的稳定画面，同时在画面细节上又有单机游戏般的出色水准。



▼游戏中没有任何预设的效果，战场中的所有爆炸都是由参与战斗的玩家造成，给人以更真实多变的战场感觉。



▲大而不空是本作地图设计的要点。



迈向战地指挥官之路

游戏中有三大兵种：军医、工程师和突击手，三个兵种之间并没有严格的界限，你可以获得不同的能力从而发展成为混合型兵种。例如标准的突击手也能拥有不赖的治愈能力，你可以用治疗枪朝着队友喷出一团药雾，就可以使其恢复健康。当你在游戏中被枪击中倒地，在失血过多和重生之前，会有几秒钟的时间，如果在这段时间里刚好有携带医疗包的战友经过，就可以将你救活。



■指挥官与队友并肩作战的情况下，队友可以获得更高的经验值奖励，因此跟着指挥官战斗是玩家的最佳选择。

即使是发号施令的指挥官，到了战场上同样也是冲锋陷阵的战士。不同之处在于，虽然所有玩家都可以看到本作中精巧的3D战略地图，但只有指挥官才能对地图进行操作，对目标进行设置和部署。最重要的是，这些指挥官能够发布FRAGO（片段式命令）目标，向队友清楚地指示地图上的主要和次要目标，例如破坏敌人的高射炮让我方战斗机能够发动空袭，或者炸掉敌人的碉堡使其无法作为重生点。指挥官发布的目标会在队友的界面中清楚显示，专注于完成FRAGO目标可以得到双倍经验值，让你的士兵更快晋级。晋级之后就可以获得新武器和新能力，随着不断升级，最后可以当上指挥官。



▶随着经验值的提升，玩家将逐步晋级为组长、排长和指挥官。

操作设置有待改进

本作在操作设置方面目前看来有些复杂。首先是在奔跑时，游戏中有一条奔跑计量条，玩家奔跑时会逐渐消耗该计量条，耗完之后就要停下来休息一小会才能使其恢复。如果你想要投掷手榴弹，要先按L2将当前的武器切换为手榴弹，然后再按R1键投掷。此外，本作没有近距离攻击的按键，当敌人就站在你面前时，无法直接使用枪托攻击，如果你想节省子弹，需要多按几下武器选择键，选中军刀后再攻击。这些操作设置显然都不够人性化，不过制作人表示本作的操作系统目前仍未最终确定，可能会根据媒体和玩家的试玩反馈进行改进。

文 胜负师 美编 NINA

对于众多动作游戏爱好者来说，期待《猎天使魔女》的理由正随着其公布内容的增加而增加，在三大动作游戏惟有《鬼泣》新作遥遥无期的情况下，同宗甚至说是正宗的“鬼泣流派”作品当然会刺激粉丝们最敏感的神经。“动作游戏自从《鬼泣》之后就没有进步”的豪语狂言让神谷英树几乎没有退路，但其中超越自我，超越“鬼泣时代”的决心与自信，却也极具感染力，让我们渴望有一款原创游戏能够标志着动作新时代的到来，就如同当年《鬼泣》初代给我们的惊艳感觉。希望这篇融入了不少主观猜测的前瞻，可以为你的期待再增加几个理由……



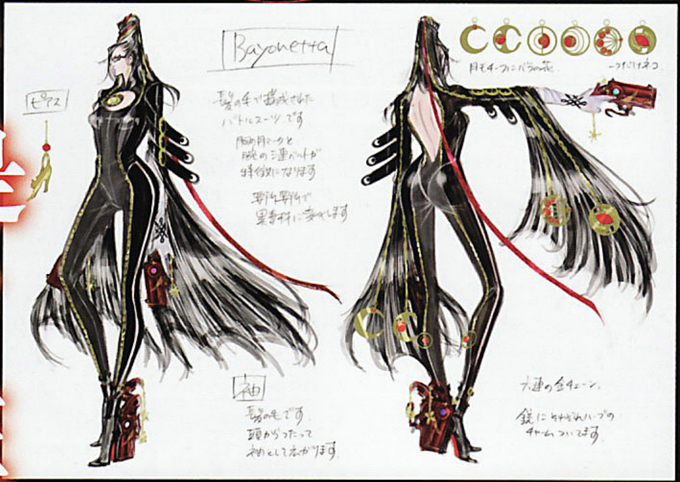
猎天使魔女	SEGA/Platinum Games		动作
多机种	BAYONETTA		日版
	预定2009年秋季	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄 17岁以上

角色是个性还是德性？



蓓优妮塔 BAYONETTA

蓓优妮塔是从湖底棺木中苏醒过来的沉睡了数百年的失忆魔女，她体内残留着与过去记忆相联的东西就只有强大到足以操控魔兽、灭杀天使的“魔女之力”了。为寻找记忆线索，她来到了欧洲边境的“维格利德”，却与无数前来阻此她的天使展开了激战。



从游戏公布至今，对于主角魔女蓓优妮塔的形象设计，其争议可谓不绝于耳，玩家们有着喜爱与讨厌两种极端的看法。我们不妨先来听听制作人神谷英树的一段话：

“开发《猎天使魔女》这款游戏，主要源于监制桥本佑介的一句话，他说很希望看到我能制作一款新的动作游戏，之后，我就写了第一份设计草案。当我决定新作将使用女性作为主角时，开发小组内也出现过诸如‘女性主角难以融入动作游戏’、‘难以推广’等顾虑，很多人认为女性角色很难与硬派的动作游戏联系在一起。但对于我来说，这种反差反而更具吸引力和挑战性，因为我觉得自己在创造男性角色方面已经有一定的成就了。”

对于创造了但丁、红侠乔伊的鬼才来说，这段话倒也不会让人觉得大言不惭。镜眼御姐型魔女，用头发变化成的紧身皮衣，夸张的POSE和表情，以狂放的姿态虐杀天使……这一切的一切，都是神谷张扬个性的展现，是对传统规则的挑战，部分玩家无法轻易接受也是自然。不过，《战神》、《天剑》、《镜之边缘》……越来越多的非传统审美主角创造了更多元的次世代，蓓优妮塔应该也能成为个性化主角圈中重要的新成员。

©SEGA

战斗 冲击大脑的巅峰感

尽管本作被很多人定位为“女版鬼泣”，但神谷却一直强调这是一款充分体现其个人风格、并有所超越的作品。动作游戏的战斗设计可以说是重中之重，从目前的资料来看，《猎天使魔女》战斗要素的丰富程度绝不会低于《鬼泣》。华丽的战斗是目前游戏给我们最深刻的印象，翻转腾挪之下，四把枪与手脚并用，这本身就给了动作设计以广宽的空间，而其中又结合了即时武器切换，夺取敌人的武器进行特殊攻击，召唤魔界生物或是使用拷问刑具来蹂躏敌人，从最近的预告片中也可以看到华丽度计分系统的存在，多样化的武器、特技与招式选择，会让神谷所创造的“巅峰感”一词成为形容华丽战斗感觉的新名词。

当然，要在游戏中体验这种巅峰感的存在，对于操作的高要求理所当然，而且难度可能会趋于“变态”，用神谷自己的话说，就是“我讨厌玩家以为这是一款暖心的游戏，买回家后却因为它变态的难度而感到后悔”，这算是给各位动作游戏爱好者打了预防针了。至于 ACT 达人们，《猎天使魔女》将是你们新的挑战目标。


■游戏中的武器和特技非常丰富。自由切换使用的战斗方式令人期待。

武器 1 斯卡布罗集市



由魔界名匠罗丹制作的手枪四件套，两把手持，两把装备在鞋子上，可以将魔女的力量发挥到极致。“斯卡布罗集市”不光可以用于射击，在使用打击技时，也可以起到增加攻击力的作用。

武器 2 黑玫瑰





这两把造型华丽的霰弹枪，同样是来自魔界的武器。枪中宿有妖精的魂魄，而这种妖精一般群居在魔界黑玫瑰绽放的地方，这两把枪也因此而得名。枪中的每一发子弹都附有妖精的诅咒，使其可以对天使造成伤害。

武器 3 妖刀 修罗刃



原本藏于战斗魔神阿修罗的心脏里面，是一把拥有生命和意志的魔刀。它对于鲜血有着强烈的追求与渴望，并有吸收被其斩杀的猎物魂魄的能力，相信会是游戏中相当重要的武器。

武器 4 库西多拉

这是一件将“库西多拉”（阿尔巴尼亚神话中的蛇形恶魔）封印的魔导器，因此其形状也很像一条蛇。从魔导器的尾端蛇头状位置可以召唤蛇魔的力量，因此可以当成鞭子来使用，适用于中距离战。





特技 1 魔人召唤



魔女都十分擅长的召唤术，通过某种媒介可以将与之缔结契约的魔界生物召唤到人类世界。蓓优妮塔采用的媒介是她自己的头发，不光如此，她身上的衣服也是由头发变成的，因此当她使用召唤术时，身上的衣物就会剥离，同时从异空间召唤出魔人“蝴蝶夫人”巨大的拳头和脚来重创敌人，这也是蓓优妮塔的代表技。

特技 2 武器夺取





在战斗中，蓓优妮塔可将天使的武器打落，并捡起来归为己用（武器夺取后的攻击用 QTE 形式表现的可能性比较大）。另外，从公布的新图来看，BOSS 级角色的巨大武器也可以捡起，以此制造出令人惊异的场面。

特技 3 拷问技



数百年前的“猎杀魔女”风潮让很多无辜者死于各种残忍的刑具之下，而蓓优妮塔可以从地狱中召唤出这些刑具来虐杀天使。虽然拷问技的发动条件暂不明确，但作为终结技出现的可能性非常大。

特技 4 大魔兽召唤

魔女的终极特技，需要消耗大量魔力，使用远古禁咒将栖息于魔界的凶猛魔兽召唤到人间，能够给予强敌巨大的伤害。可以召唤的大魔兽不止一种，目前已公布了地狱犬和魔鹰两种。



生化危机 黑暗历代记	Capcom/cavia	光枪射击
Wii BioHazard: The Darkside Chronicles		日版
发售日未定	1～2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

BIOHAZARD
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

文 炎骑士 美编 anubis

就在游戏正式公布不久，老卡又放出了不少关于游戏内容的新图片，并且依然同之前的做法一样，并没有提供有关游戏实际细节的宣传介绍。不过，由于是基于系列老作品改编而来的游戏，我们完全可以结合《安布雷拉历代记》的游戏内容对这一次的游戏进行分析。当然，如果你没有接触过前作，那么现在就跟随我们的视线来深入观察浣熊市的每一个角落吧。本次报道或许会让你对浣熊市灾难有新的认识。

带你重新回到十年前的那场噩梦之中



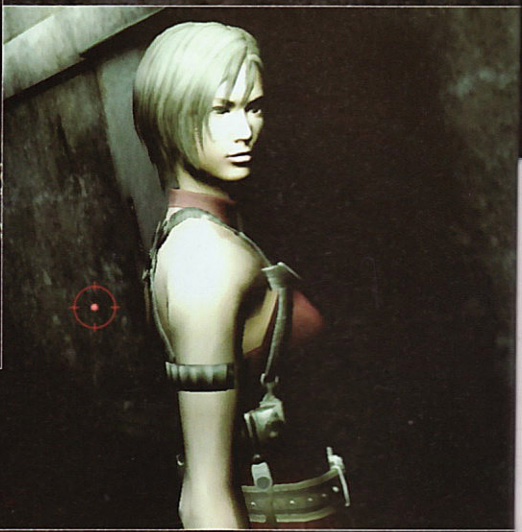
威廉博士的遗孤 雪莉・柏肯 Sherry Birkin



雪莉的加入可以说是理所当然。不过由于光枪类游戏的性质所在，针对她的“追踪”和“保护”因素似乎将很难用传统的方式实现。我们不妨进行一番猜测，为了进一步提高游戏的紧张感和新鲜感，这一次的游戏中也许会加入“事实追踪”的概念。例如：在玩家在A遭遇突发事件并救下雪莉，随后可以前往B点；玩家在A点没能救下雪莉并导致与其失散，随后只能前往C点。



神秘的女间谍 艾达・王 Ada・Wong



艾达与里昂的感情戏始终是老玩家所关注的焦点，从这一次公布的新游戏画面上，我们也可以看到两人并肩作战。也许，这意味着艾达在游戏中的戏份将会进一步扩大，而不是仅仅像《安布雷拉历代记》中的那样只有一个专属关卡。并且，有关对二人感情发展的描写似乎也将有所深入，这自然也是我们所乐意看到的。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED



遭遇战！暴君T-103

任何一个玩过《生化 2》的玩家都不会忘记这个恐怖的生化战士，作为原作里侧剧情中的专属反方角色，暴君 T-103 的出现大大增加了游戏的紧张程度。皮糙肉厚十分经打的它往往会耗费玩家大量的弹药，相信这一点在新游戏中也会有很好的体现。我们还可以想像，当 T-103 被解除力量的束缚之后，它会变得更加难缠。



■在下水道活动的这条大鳄鱼是原作中能力数一数二的怪物，它的杀伤力绝对不在G怪物和暴君之下！玩家在原作中对付它的最好办法是通过引爆氧气瓶来将其炸死。而这一次，我们显然不可能指望用一个氧气瓶就能直接将它搞定。

▶黑人警察马文·布拉纳在原作中感染了T病毒并最终变成了丧尸。里昂在警察局一楼大厅左侧的办公室中曾经与他有过短暂接触。然而在新游戏中，他却被直接安置在了一楼的大厅里，显然是“死错了地方”。



威廉博士与G成体





熟悉《生化 2》的朋友都应该知道，自我注射了 G 病毒的威廉博士一直在地下实验室和警察局中徘徊，他的目的是寻找自己的女儿雪莉，从而令自身因 G 病毒产生的变异能够延续并向着更高的层次进化。由此可以想像，玩家在寻找雪莉的过程中将免不了遭遇已经变成了怪物的威廉博士以及由他释放的 G 成体。G 病毒怪物的特点是拥有极为夸张的爆发力，不难看出与威廉博士或 G 成体之间发生的战斗将会变得异常艰辛。

光标的变化



玩过《安布雷拉历代记》的玩家应该还记得，游戏中用于瞄准的光标周围有一圈用来表示弹药剩余量的提示环。而在目前得到的新游戏画面中，我们发现瞄准的光标周围并没有出现这种提示环。这是否暗示新游戏中将会在武器系统上进行大幅度调整呢？

最新猛料！

以下是截稿前夕获得的消息，虽然有待进一步核实，但结合《生化 5》推出之前的泄露消息来看，这一次的爆料同样具有较高的真实性。游戏中的剧情时间轴横跨 1998 年 9 月至 2009 年 6 月，不难看出部分情节已经延续到了《生化 5》的故事之后。另外，不同于前作，这一次游戏中的章节将采用“时间 + 地点 / 名称”的命名方式，以求更为直观。并且，我们还可以从泄露信息中得知，除了里昂、克莱尔和艾达可供玩家选用之外，弱小的雪莉、来自《维罗妮卡》中的史蒂夫以及《生化 4》中以反派身分登场的克劳萨也可以被玩家操纵。同前作一样，这些角色的出现也会伴随着相对应的原创关卡。

1998年10月，浣熊市
章节数：2
可用角色：里昂，克莱尔，艾达

1998年10月，浣熊市废墟
章节数：2
可用角色：里昂，克莱尔，雪莉（Sherry Birkin）

1998年12月，洛克福特岛
章节数：2
可用角色：克莱尔，史蒂夫

1998年12月，华盛顿（The Capital）
章节数：2
可用角色：里昂

1998年12月，南极研究所
章节数：2
可用角色：克里斯，克莱尔，史蒂夫

2002年7月，南美洲
章节数：2
可用角色：里昂，克劳萨（Jack Krauser）

2003年2月~2004年，安布雷拉
章节数：3
可用角色：艾达

2006年8月，终结的序曲
章节数：2
可用角色：克里斯，吉尔

2009年6月，曾经的愿望
章节数：2
可用角色：雪莉

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー

文 火云
美编 心の永恒

作为“《王国之心》系列”主人公索拉分身般的存在，罗克萨斯同样获得了非常高的人气，如今以这位角色所展开的关于XⅢ机关的冒险马上就要与各位玩家见面了。在本作“前线狙击”的最终报道中，我们就为各位带来了游戏中的任务系统以及3位XⅢ机关成员的介绍。

NDS	王国之心 358/2天	Square Enix	动作角色扮演
	Kingdom Hearts 358/2 Days		日版
	预定2009年5月30日	1～4人	5980日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

黄昏镇与宿命的羁绊



《王国之心Ⅱ》冒险的开始讲述的是失去记忆的罗克萨斯与3位伙伴海涅、品兹与欧蕾特之间的故事。事实上早在罗克萨斯还隶属于XⅢ机关的时期，他和这3名同伴就已经结识，难道那时候他们就已经成为朋友了吗？

七不思议再现



在黄昏镇中流传着的“七不思议”传说在本作中也会出现，不过传说的内容与《王国之心Ⅱ》有所不同。解开七不思议的真相似乎和完成本次的任务有所联系，游戏中三人也将会对七

▶看着海涅等人在一起玩耍的样子，原本并没有“心”的罗克萨斯似乎受到了某些影响。

3人初次挑战任务





◀罗克萨斯、阿克塞尔与希翁三名机关成员初次一同挑战任务，似乎三人都因为这次任务兴致盎然。



玛鲁夏

机关的No.11，花属性的持有者，使用一把巨大的镰刀。作为机关成员他还是个新人，但是却非常高调，曾经在《记忆之链》中作为忘却之城的城主登场。

维克森

机关中的No.4，使用巨大盾牌进行战斗，在防御的同时就能攻击敌人。维克森擅长冰魔法，能够使用巨大冰块攻击敌人。

对键刃抱有强烈兴趣

玛鲁夏对键刃表示出了很大的兴致，在与罗克萨斯的交谈中他透露了此次任务的重点——那些自然生成的无心即便打倒了也无法收回心。

自信满满

维克森向罗克萨斯传授作为新人的基本调查方法，不过从他的语气可以看出维克森有托大的毛病。



▲使前方冒出数个冰块的极限技，根据按键时间的长短可以改变攻击距离。

与机关成员共同挑战任务模式

在本作的多人联机游戏部分中，玩家可以操纵其他玩家扮演的机关成员来共同完成任务。想要在该模式中追加新的任务，则需要获得与各任务相对应的“共斗之证”。除此之外，参加者还需要达到任务所要求的等级才可以加入任务。共斗之证和等级会随着剧情模式的发展获得和提升。

任务模式的流程

选择喜欢的角色





◀首先要决定的是选择机关中的哪个成员来挑战任务，装备和技能块和单机模式是相通的，玩家也可以对其进行编辑。



◀由建立房间的玩家选择任务，如果获得了新的共斗之证，任务列表中的任务就会增加。

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.



塞克希恩

机关中的No.6，头脑聪明的策略家，喜欢采用不令自己双手弄脏的方法作战。手中的书型武器能够产生幻影，在《记忆之链》因为某起事件死亡。

照顾新人

就算是对新人的罗克萨斯也能放下姿态亲切地为其讲解需要注意的事项。不过其对每个人都是彬彬有礼的态度让人怀疑他的性格到底如何。





▲发动极限技后塞克希恩会飘浮在空中并打开书本释放无数的黑块。

XIII机关出发地场所大厅

“大厅”就是故事模式中玩家的据点，也是游戏中最为重要的一个场所，玩家可以在任务出发前在这里整理道具与魔法等装备。本作中的任务分为“普通任务”和“全息任务”两大类，后者除了拥有可以反复挑战已经触发过任务的特性之外，还能够接到有着各种各样条件制约的“挑战任务”。除此之外，玩家还可以在挑战任务中获得“挑战标志”，但是想要接到此类任务首先要得到“试炼之证”。

可以任意挑战



▲一般的任务都有规定的期限，在特定的时期内才可接取，不过全息任务就没有这个限制了。

试炼之证



◀普通任务可以获得试炼之证，不过获得方法会比较难。

挑战标志



▲完成任务条件中的“评价”项目的要求即可获得，根据所持有的枚数可以换取不同的道具。

难度有所增加



▲挑战任务一般都有附加条件，比如敌人的等级提高等，难度上相比起来要比其他任务来得高一些。

莫古利商店

罗克萨斯成长所需要的“技能块”，除了能够在宝箱中获得之外，还能够在莫古利的商店中换得。玩家在打倒无心之后得到的“心灵点数”可以在莫古利的商店中换取道具。

▶技能块还可以通过合成来获得，合成除了需要消耗合成技能块所需要的道具之外，还要支付一定得金钱。不同的技能块所需要的道具也各不相同。





任务与报酬

普通任务中有些任务会带有键刃的图标，而这些任务就是游戏中的关键任务。不断完成关键任务即可将游戏的主线剧情继续向前推进。当玩家完成任务或关键任务后，就可以积累一定得报酬槽，报酬槽的长短将会影响到玩家完成任务后获得报酬。



◀在大厅中与塞克斯对话就可以接受任务。

关键任务数



▲不断完成任务报酬槽就会开始累积，当出现“×2”的字样时，完成任务后获得的报酬数量就会翻倍。

报酬槽



▲图中键刃图标的数量就代表着玩家需要完成的关键任务数，当图标被清空时，游戏的主线剧情便会向前发展。

选择任务并开始挑战

▶4人为了达成目的共同奋斗，画面右上方的“×”图标代表的是战斗不能的次数，如果达到这个次数任务就会失败。



发表结果



▲根据讨伐敌人的数量来决定战斗中的活跃程度，排在前面的玩家获得报酬的质量也会有所提升。

多人模式的特色

帮助有需要的同伴



▲在任务中捡到道具后选择“放弃”，就可以将此道具交给其他有需要的同伴。不过自己带进任务的道具不能进行交换。

共同进退



◀任务中有些挡路的障碍靠一人的力量是无法通过的，只有集合其他人的力量才能化解。

涂鸦聊天



▲玩家可以利用触控笔在下屏随意涂鸦与其他玩家进行交流，值得注意的是游戏的涂鸦功能还支持改变线条的颜色。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

从五月下旬开始，新的游戏狂潮又将为即将到来的悠长暑假预热，所以还在学习的玩家也要抓紧最后两个月的冲刺时期，用优异的成绩来换取轻松享受游戏大餐的权利。另外从本期短波开始，为了照顾酷爱街机的玩家，今后我们也会不定期地刊登日本最新街机游戏的相关信息，说不定哪天你去到国内的街机厅也能一睹这些游戏的风采哦。



在 E3 展即将到来之时，PSP 新作陆续公开，本来对 PSP 支持力度不足的美国和欧洲 SCE 也都筹备了多款一线新作。《海豹突击队》与《机车风暴》都是欧美的百万级大作，今年将会以 PSP 为主力。看来今年 E3 展索尼可能也会以 PSP 为主打。



寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺

[文：九兵卫]

揭开雏见泽悲剧的真相

NDS 文字冒险 ■ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺 ■日版 ■Alchemist ■预定2009年5月28日发售

继 NDS 平台上的《寒蝉鸣泣之时 绊》前两作与广大 FANS 见面以后，“第三卷・螺”又将在这个 5 月来到我们的身边。游戏不仅在内容上完整还原了《寒蝉》原汁原味的风格，而且还有一些原创剧情加入，让我们赶紧来看看本作在发售前夕公布的新情报吧！

皆杀篇

前两作的故事分别是“罪灭篇”和“宵越篇”，而本作所讲述的剧情则是“皆杀篇”。和 OVA 版“赛杀篇”类似，这次故事主要从古手梨花的视点来展开，起因则是沙都子叔父的意外归来，为了将她从家庭暴力的不幸中拯救出来，包括前原圭一在内的其他同伴也展开了各种各样的营救行动。了解原作的玩家对这段剧情应该并不陌生。而本作的一大亮点则是和梨花形影不离的羽入将首次在游戏中登场，与她相关的信息将令人期待，玩家可以了解到一些动画之外的背景资料。



▲羽入的登场对于解开雏见泽村之谜有着关键的作用。



▲此时的诊所还是和往常一样平静，矛盾的因果循环还将继续下去。



▶游戏中玩家能够通过自己的选择挽救沙都子的命运吗？



▶梨花早已看透自己所等待的结局，游戏中她的独白对玩家理解剧情的帮助是非常明显的。

光明力量 CROSS

[文：九兵卫]



ARC 文字冒险 ■シャイニング・フォース クロス ■日版 ■SEGA ■预定2009年冬季运营

系列正统新作登陆街机平台

当 SEGA 宣布将推出“《光明力量》系列”新作时，很多 FANS 都倍感兴奋，虽然该作的对应平台最终确定为街机多少有些令人沮丧，但通过目前的情报来看，这款以协作冒险为卖点的动作游戏，不管是画面还是手感都非常棒。此外，本作主角的声优采用了最近蹿红的柿原彻也，制作小组还请到水树奈奈为游戏演唱主题曲，可见其对本作的宣传也是非常重视，那么我们就先来了解游戏的具体信息吧！

部分武器职业



拳击手：重视连击与攻击速度的技术性职业。

双手剑：轻松上手的万能型职业。

大锤：高攻击输出的前锋职业。



▲强调动作要素的合作联机游戏如今很受玩家的好评。

画面

尽管动作游戏对画面的要求不高，但 SEGA 也算是在街机行业闯荡的老厂了，技术上自然不会让我们失望。游戏采用的是今年 2 月刚刚由 SEGA 自家开发并投入使用的次世代基板 RINGEDGE，因此在画面上足以达到甚至超过目前家用机的水准。本作中，不但场景与舞台看上去极为干净漂亮，多人战斗时的效果也非常华丽流畅。在街机大屏幕触摸式液晶框体的演示之下，游戏足以给玩家带来前所未有的震撼。



▶本作同样支持个性化的自定义角色系统。

游戏方式

本作依然沿袭了“《光明力量》系列”的世界观设定，整体风格和动作角色扮演游戏相似，但是更为强调动作性。玩家在游戏中不仅可以通过华丽的攻击技能来消灭对手，配合多种职业的特点还可以完成一些爽快的空中与地面连击。而多人合作的优势与快感，也将在激烈 BOSS 战中体现无疑。

操作方面，游戏中有普通攻击的 A 键和“Force”强力攻击的 F 键，跳跃用的 J 键和旋转视角用的 V 键也被单独设置了出来。而最引人注目的是用来调出主菜单的 U 键，它可以在游戏中帮助玩家配合触摸屏来进行道具的使用和技能的发动。



■魄力十足的 BOSS 紧张刺激。

ARC｜寒蝉哭泣之时 雀｜2009年夏季运营

游戏的世界中总有各种“化不可能为可能”的事情发生，而本作除了由《寒蝉鸣泣之时》的原作者“龙骑士 07”撰写完全原创的剧本外，麻将对局时的对手都将使用动画的形式来表现各种细节上的动作，大大提高玩家的代入感，使单纯的麻将游戏赋有更多戏剧色彩。

NUGA-CEL

PS2 策略角色扮演 ■NUGA-CEL ■Idea Factory ■日版 ■预定2009年7月30日发售

美少女的统一战线

当大家都还在为次世代主机上的游戏讨论得热火朝天的时候，以“鬼魂力量”等系列闻名业界的 Idea Factory 竟然于近期公布了一款 PS2 的原创新作。从游戏的剧本由曾经负责过漫画《出包王女》和动画《萌单》的长谷见沙贵，人设由创造“初音”的人气插画家 KEI 担纲并不难看出本作走的是颇受广大宅男玩家推崇的“卖萌”路线，而且根据游戏的设定，在战斗中满足一定的条件还会看到清凉的“换装特写”，想在炎炎夏日重燃 PS2 热情的玩家有没有兴趣关注它呢？

［文：晴天］

游戏基本系统

正如在前言中提及的邪恶设定一样，当我方的女性角色在战斗中受到敌人攻击或发动必杀技时就会出现“爆衫”的特别演出。而热衷于此道的玩家也不要高兴得太早，因为随着身上衣物的减少，女性角色的防御力也会大幅下降，一不小心就会成为敌人的“刀下亡魂”，所以为了养眼而不至于让自己的努力白费，玩家在行动时一定要三思而后行。另外从目前公开的实际游戏画面中，我们大致可以推断出游戏的进行方式和“《多卡邦王国》系列”比较相似，玩家需要和对手依次在棋盘上前进并通过占领据点来削减对方的实力，而关于合成、支线任务等相关情报就只有等待官方进一步的消息了。





并肩作战的少女们

在目前公开的设定画中，所有的女性同伴都拥有牛仔、护士、武士、泳衣四种基础换装，根据玩家在战斗中的不同选择，她们的能力和使用的技能都会发生相应的变化。



主人公儿时的好友，吃苦耐劳并知晓很多生活中的常识，由于对主人公存在某种特殊的好感而一直守护在其身旁。

娇蛮任性的少女，以后方支援的身分活跃在玩家的队伍中，最大的兴趣是收集各种类型的木瓜。

专门制造笑料的天然呆女孩，虽然某些时候她的天真举动很招人喜爱，不过要是真的喜欢上她可就麻烦不断了。

海豹宝贝

NDS 模拟育成 ■グブ～！！まめゴマ！ ■Creative Core ■日版 ■预定2009年7月发售

NDS 上一直都不乏可爱逗趣的小品级游戏，虽然对于传统的核心玩家来说这类游戏略显稚嫩，不过如果你身边有充满爱心的女生，那么将这款饲养小海豹的游戏推荐给她一定没错，说不定在一起游戏时还能萌发一些特殊的情感（笑）。最后要提醒所有玩家的是，其实本作已经是《海豹宝贝》系列”的第三款游戏，有兴趣的话甚至还可以找来近期播放的同名动画品味一番，胖乎乎的小海豹是不是越看越招人喜爱呢？

可爱无极限

既然是一款育成游戏，那么小海豹众多可爱的造型自然就成为了玩家持续游戏的动力所在。和前作相比，本作加入 8 种全新的小海豹后使玩家的选择增加到了 40 种，搭配 180 种换装道具、41 种食物、34 种玩具和 6 种迷你游戏足以让玩家沉迷很长一段时间。

［文：晴天］

有爱就能创造奇迹



交流进行时

和其他同类型游戏一样，游戏中与其他玩家进行交流是收集换装道具等隐藏要素所不可或缺的主要环节。比如同一个房间内，玩家可以对好友的宠物作出各种亲密的举动来提升相互之间的友好度，或者一同在水池内嬉戏，通过完成迷你游戏来赢得各种奖励。



▲游戏中随时都有“拍照”的功能，赶快和好友留下甜蜜的一刻吧。

大合唱时间

新作最大的特色就是利用 NDS 的“麦克风”实现了“唱歌”的功能，玩家可以事先在游戏中将旋律编辑好，然后通过反复地让小海豹练习来提升它的熟练度，从最初的五音不全到成功地演唱出完整的旋律。另外利用无线联机功能玩家还可以最多和 7 名好友组成“合唱团”来共同演出，要想赢得大家的掌声，在编辑旋律时一定要细心一点才行。

梦幻俱乐部

［文：纱迦］

X360 模拟育成 ■ドリームクラブ ■D3 Publisher ■日版 ■预定2009年8月发售

统统灌醉，不许想歪！

有“夜店大师”之称的本作，日前又放出了一堆情报。本作和《偶像大师》走的路线差不多，只不过NBGI是培养偶像，而你是去夜总会和女孩们培养感情。游戏的基本玩法就是和女孩搞好关系，然后看她们载歌载舞的表演，相信大多数玩家都是醉翁之意不在酒吧。



点歌系统



和女孩子搞好关系之后，就可以花钱点唱。每个女孩子都有自己得意的歌曲，满足一定条件的话还会得到新歌。至于点唱的钱还是相当贵的，这就要看你打工的努力了。另外与女孩们好感度低的话，要求点唱是有可能被拒绝的。

COSPLAY秀

如果玩家和她们的好感度高了，除了点唱之外还能提一些额外要求。别想歪了，只是让她们 COSPLAY 而已。目前公布的衣服里有小魔女、浴衣和泳装三种。不过这些衣服自然也要你出钱的。









醉态百媚生

这绝对可以说是本作的最大卖点之一，在游戏的过程中玩家可以将女孩们灌醉，这样她们唱歌和跳舞时的样子也会有所不同，这大概就是传说中的“醉态可掬”了。看来 D3 在某些方面还是挺有一手的，至于更进一步的要求，那我们就不得不提醒你“X360 是健康主机，谢谢合作！”

NDS｜魔女传说 实习魔女与七公主｜2009年5月28日发售 在以魔法为主的战斗系统中，玩家在编成队伍时必须合理利用自己收集到的“人形”才能发挥各种有利的辅助效果，并针对敌人的弱点进行有效的进攻。“人形”和主人公一样也有成长要素，等级提升除了增加基础能力也会获得威力更高的上位魔法。

流行之神3 警视厅怪异事件档案

PSP 文字冒险 ■流行り神3 警视厅怪异事件ファイル ■日版 ■日本一 ■预定2009年8月6日发售

令人恐惧的推理探案游戏新作

背景略显阴森晦涩的文字冒险游戏《流行之神》又有新作了！本次的故事开始于一起看似不起眼的女中学生失踪事件，接到委托后展开调查的警察史编纂室成员发现，这个名叫峰岸紫音的女生在失踪前竟然频繁出入一家与学生身分极不相符的高级购物场所……这其中又有怎样的线索和联系，玩家将在游戏中逐步解开真相。

[文：九兵卫]



峰岸纱织

本次事件中失踪的峰岸紫音的母亲，正是她向警察史编纂室提出了搜寻女儿的委托请求。关于事件的前因后果，她都会向警察们一一道来。果真是这样吗？



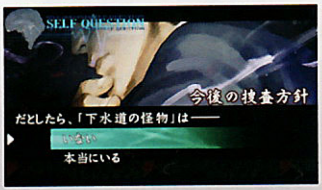
小暮宗一郎

隶属于警察史编纂室的29岁部长，属于很容易与人相处的热血派。发生一些犯罪和奇异事件时他就会非常过敏，甚至还有点抵触情绪。



风海纯也

同样隶属于警察史编纂室的25岁警员，对离奇的事情总是能以科学的头脑来加以理性的分析，只不过有时也会显得有些优柔寡断。



▲游戏中推理部分的自由度还是很高的。

推理系统

既然是文字推理游戏，当然少不了一个具有逻辑性的系统，在这一点上，游戏基本继承了系列作品的优点。玩家可以在推理时根据自己的判断来完成推理，这只需要选择相应的台词选项即可完成，游戏本身则会根据玩家推理的正确性来给出从D级到S级的不同评价。另外，台词选择的不同还会影响游戏中收集要素的取得，剧情也会发生细微的变化。因此整体来讲，本作推理系统的素质还是非常令人满意。



◀在人物关系图中设定正确的关系才能让作案的动机慢慢浮出水面。

魔法指挥棒

Wii 即时战略 ■タクトオブマジック ■日版 ■Nintendo ■预定2009年5月21日发售

亲手描绘魔法的轨迹

[文：晴天]

在家用机主机中，Wii独特的体感操作由于在最大程度上还原了电脑鼠标的操作，所以用来制作"即时战略游戏"自然是再合适不过了。而以下要为大家介绍的这款游戏正是利用Wii的遥控器手柄在战场上指挥我方与敌人进行战斗，并通过描绘特殊的轨迹来发动魔法从而打开战斗的新局面。追求战斗紧张感与画面绚丽度的玩家赶快往下看吧。

战斗的基本

战斗一开始玩家需要先在战场中的适当位置投入兵力，然后通过与敌人的战斗来夺取"魔法门"，从而可以施展各种效果的魔法。而根据兵种和各自的能力差别，玩家也需要根据实际的战况来下达"破坏障碍物"、"占领据点"等具体指令，从而让战斗向更有利于我方的方向发展。


◀玩家最多可以同时给四个部队下达具体的指令，远近程方面的搭配才能有效抑制我方受到的损失。

魔法的作用


◀如果遇到无法前进的岩浆就需要使用冰冻魔法使其凝结成道路才能通过。

在战斗中要想发动魔法除了必须占领"魔法门"外，进入准备阶段后，玩家还需要根据画面的指示用Wii遥控器手柄正确画出对应的轨迹才行。而在作用千奇百怪的魔法中，除了治疗、大面积打击敌人等效果外，场景中一些特殊的机关也需要使用对应的魔法才能够解除。

对战排行榜


▶比赛的排名每周都会更新，想捍卫自己的高手地位就要多进行对战才行。

玩家除了完成单机的故事模式外，利用Wi-Fi功能还能和其他玩家在特定的地图上一较高下。比赛结束后系统会根据双方取得的成绩自动给予评价并上传到官方的排行榜，这样其他玩家在对战后也能看到你的成绩，是不是很有成就感呢？

伊苏 I & II 编年史

PSP 动作角色扮演 ■Ys I & II Chronicles ■日版 ■Falcom ■预定2009年7月16日发售

[文：晴天]

回归原点的启蒙作品

作为和《伊苏7》同时公布的作品，带有复刻性质的本作可能并没有引起太多玩家的关注。不过作为系列作品的原点，对于还没有接触该系列的玩家来说，先提前体验这款作品也可以为9月即将推出的完全新作做好充分的准备，所以现在不妨让我们先来了解一下在游戏中作为玩家据点出现的城塞都市吧。

城塞都市米雷亚



作为整个大陆最大的城市，四周坚固的城墙有效地防止了魔物的进攻，使这里的人民过着幸福而平静的生活。不过近年来随着附近矿山不断涌现魔物，一些失去工作或为了自保的矿工开始纷纷移居到城市中，而另一方面，接受了魔物讨伐任务的佣兵也将这里作为据点开始频繁地活动，所以一些精明的商人便趁机做起了武器、防具等生意，甚至还有出售违禁物品的黑市，帮助那些不折手段的佣兵达到目的的同时，也成为了整个城市最大的安全隐患。

主要人物



占卜师萨拉

▲充满神秘色彩的女性，每当危机即将来临时都会提醒居民们做好防范，以保证城市的安定。在她预言大陆上将会涌现魔物成为现实后，她也强烈地感觉到与魔物对抗的勇者即将出现。



莉莎

▲在城市医院任职的护士，主要为长途旅行的佣兵提供必要的回复物品。性格开朗的她面对任何人都会露出甜美的笑容，或许这也是很多矿工和商人选择移居到米雷亚的一个原因吧。

关键设施



酒场

▲失业矿工和破产商人聚集的场所，基本上不会有本地的居民光顾。在这些受到各种挫折的人中，某些人说不定会为主角提供重要的情报，所以遇到困难时不妨来这里多转转。



武器店

▲位于城市的南边，店主罗泽缇对武器的了解程度没人能出其左右，所以在购买物品时多听听他的建议绝对没有坏处。



防具店

▲坐落在武器店旁边的小店，虽然出售的铠甲价格昂贵，不过在对抗魔物时却能发挥出防御力出众的优势，所以生意一直不错。



交换所

▲虽然是相当正规的经营场所，不过店主猥琐的长相还是不会让人对这里留下好的印象。当玩家有不需要的物品时可以卖给店主换取一定量的金钱，对于积累财富很有帮助。

Wii | 弧光幻想曲 | 2009年6月4日发售 在之前的短波中为大家介绍了游戏的主要系统后，在官方日前公开的最新情报中，曾经在"《光辉圣约》系列"中出现的魔女将会作为"斗技场"的隐藏挑战角色登场，而曾经和魔女一同旅行的宠物则可以利用各种能力帮助玩家打开迷宫中新的道路。

海豹突击队 烽火战歌3

北美PSP第一联机大作再临！

PSP 动作射击 ■SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3 ■美版 ■SCEA ■2009年冬

自《海豹突击队》登陆掌机以来，不仅成为SCEA首款销量过百万的第一方作品，而且在北美地区始终保持着PSP游戏联机人数最多的骄人纪录。头顶着这些光环，续作出炉也就变得顺理成章。不过，由于系列原作者Zipper Interactive正忙于《MAG》的制作，因此游戏交由《海豹突击队 对峙》的开发商Slant Six Games操刀。

本作剧情讲述的是海豹突击队秘密抓捕一名前克格勃特工Alexander Gozorov，因为他手中掌握着一个即将实施的恐怖袭击计划的关键线索。我们的老朋友“沙人”将继续率领麾下骁勇善战的海豹小队，深入游戏虚构的Northern Koratvia地区，面对各种凶险挑战。

挑战性能极限

本作战斗系统将向PS2版靠拢，玩家终于可以指挥三名队友完成任务，加上场景中的敌人，意味着游戏同屏人数将达到九人之多，显示出制作组挑战PSP性能极限的决心。此外，游戏的战场环境也将变得“热闹”起来，除了开动的坦克、盘旋的武装直升机，玩家还可以使用机枪炮台，甚至引爆场景中的油桶。

PSP奖杯系统？

游戏中的所有单人任务都将支持四人联机合作，Slant Six Games强调将为多人游戏提供充满“激励效果”的勋章奖励，这是否意味着PSP也将开放类似PS3的奖杯系统？此外，制作组还暗示正在考虑推出下载内容，利用PSP网络商店提供新地图、新武器或人物皮肤的下载。

尽管前作已经推出了6款官方补丁，依旧无法阻止愈演愈烈的联机作弊现象。因此，Slant Six Games决定重写游戏的部分网络代码，如果本作可以有效排除作弊问题的困扰，无疑将会重现此前1～2万人同时在线的盛况。《海豹突击队 烽火战歌3》预定在今年E3展上推出试玩版。



▲代号为公牛和乌鸦的两位队友。



▲引爆油桶将成为游戏中重要的战斗策略之一。

[文：Delphi]

多机种 动作 ■Transformers: Revenge of the Fallen ■美版 ■Luxoflux ■2009年6月23日

对应机种为NDS、PS2、PS3、PSP、Wii、X360



变形金刚 堕落者的复仇

复仇已经全面展开

《变形金刚》电影版虽然博得了满堂彩，但同名游戏却令人尴尬。Activision希望续作能够有所突破，本作的多个版本分别安排给不同的小组开发，PSP版将会是一款传统的街机式射击游戏，而NDS版更是细分为汽车人和霸天虎两个版本，任务各不相同。本作的变形系统经过重新设计，加入了在线多人模式。

本作的画面看起来相当出色，每个变形金刚和他们在电影中的造型更加接近。游戏中的场景看起来比前作更大更多样化，让玩家有更自由的感觉。同时，关卡与玩家之间有大量的互动（建筑物的破坏等）。游戏的音响效果与前作一样的好，符合游戏的风格。此外，目前可以确定的是，本作中可使用的角色将是所有《变形金刚》游戏中最多的。



□多人模式的引入会使游戏更火爆吗？

[文：阳光成员 HyperSonic]

机车风暴 极地先锋

阿拉斯加极地狂飙

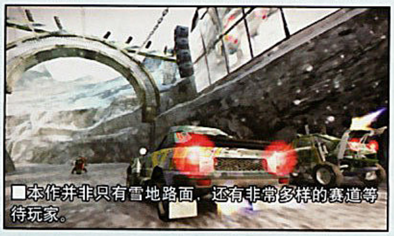


多机种 竞速游戏 ■MotorStorm Arctic Edge ■美版 ■SCE ■2009年第四季度

对应机种为PS2、PSP

在征服了沙漠和热带丛林后，《机车风暴》将把玩家带到阿拉斯加的冰原。充满想像力的赛道设计是该系列最大的特征，本作有12条赛道可以选择，每条赛道都有逆向行驶的版本。多数赛道是从山底开到山顶，随着海拔的不断提高，路面的积雪也会越来越厚。积雪在本作中扮演了重要角色，易滑的路面非常考验玩家的驾驶技巧，不过积雪也有利于让汽车的涡轮发动机冷却，当涡轮发动机过热时，只要从瀑布底下开过或者朝着深雪区行驶就可以使其冷却。本作有24辆赛车可以选择，包括新增的雪地汽车和巨大的铲雪车。与前作一样，每一种赛车都有其各自的操作特征和属性。

本作在画面上自然与PS3版没有可比性，但在同屏出现8辆赛车的情况下，依然可以保持稳定的帧率。更令人期待的是，本作支持8人无线联机以及在线对战。玩家也可以对自己的汽车进行改造。游戏中还设计了一个拍照模式，玩家可以将自己最引以为傲的时刻截图保存，以及与朋友分享。



□本作并非只有雪地路面，还有非常多样的赛道等待玩家。

[文：星夜]

NDS | 巴哈姆特之血 | 发售日未定 玩家在单机模式中的任务完成率以及合成道具的数量将是游戏中获得“称号”的主要途径，而在强调协同作战的“联机模式”中除了获得新的称号外，还能得到升级技能专用的宝玉，因此要想在游戏的世界里所向披靡，就要多和好友联机作战才行。



其实如果你对球员授权并不是那么在意的话，我建议你真的应该去体验一下Wii版的《WE》，我个人觉得从某种程度上来说这样的操作也许是将来足球游戏的发展方向。八方向+按键的设定也许已经被绝大多数玩家所习惯，但实际想想却并不能完全施展出"团队合作"的能力，如果仅仅是依靠个人能力去强行突破也并非《WE》的真谛。虽然在画面和球员动作包括球员授权上比起次世代版弱化了许多，但从战术意义上来说，Wii版的《WE》似乎发挥得更淋漓尽致一些。

最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×3

胜利十一人 组织者 2009



推荐玩家人群

●对X360和PS3版失望的玩家。●不排斥体感操作的玩家。●喜爱协力作战的玩家。

热血推荐　总分 26

■挥动双臂踢足球。

火云

综合来看Wii版的《WE2009》依然是所有平台中素质最高的一款，游戏不仅将系列真实的手感发扬光大，而且很好地解决了传统操作向体感操作转变的不适应性。Wii版的操作不仅仅赢在新鲜感上，进攻时玩家还可以利用手柄操作非持球队员。前作射门和防守时的问题也得到了修正。

多边形

虽然本作也支持经典手柄操作，但是只有丢掉传统操作的习惯才能体验到游戏的精髓，使用遥控器手柄指挥场上的球员远比想象中的手感好得多，体感操作无论在进攻还是防守时都能够做出比以往更多的战术配合。不过相对于操作来说游戏在模式上的改革较少，比较遗憾。

Gouki

遥控器手柄在本作的操作被赋予了更多作用，玩家可以对球员做出更加细致的指令，带球以及射门的手感也很扎实。大师联赛，Wi-Fi对战和Mii的联动方面都增加了丰富的要素，让人不知不觉便会陷入其中。玩家还可以使用经典手柄来实现和原来一样的操作方式。

■Wii■DVD-ROM■Konami■Winning Eleven Playmaker 2009■体育■2009年5月14日■1人■无对应周边

女神异闻录 PERSONA



推荐玩家人群

●"《女神异闻录》系列"FANS。●金子一马和目黑将司的死党。●想给PS原作补课的玩家。

热血推荐　总分 24

■PERSONA的原点。

九兵卫

PSP版相对于原作增加了新的过场动画、重制了大量BGM，而且在战斗速度和难度设置上也进行了改善，算是迎合如今玩家的游戏节奏。不过对于初次接触系列作品的玩家来说，略显复杂的仲魔系统以及迷宫构成还是有些令人头疼。不过，音乐和剧情也是游戏的亮点，接触过本作的玩家应该都有体会。

晴天

全新制作的CG和出色的配乐足以让任何一个热爱角色扮演游戏的玩家体会到这款系列原点作品的无穷乐趣。与仲魔进行交涉是本作战斗系统中最大的亮点，只要方法得当，玩家不但还能获得仲魔的卡片用于合成高级仲魔，还可以从不同的怪物身上得到各种意外的奖励，让战斗朝更加良性的方向发展。

火云

作为一款重制游戏来说，游戏本身的内容并没有实质性的增加，但是重新制作的动画与画面诚意十足。目黑将司重新录制的配乐依然具有很高水准，可惜与游戏的配合度似乎有些偏差。虽说第一人称迷宫与踩地雷的方式与时代有些脱节，但游戏本身系统的完成度较高，玩起来还是会让人欲罢不能。

■PSP■UMD■Atlus■ペルソナ■角色扮演■2009年4月29日■1人■无对应周边

X战警前传 金刚狼



推荐玩家人群

●喜欢纯爷们儿游戏的玩家。●苦等《战神III》想要寻找替代品的玩家。●对电影改编游戏没有偏见的玩家。

总分 24

■离超越《忍龙》、《战神》还差若干步。

胜负师

这是今年最爷们儿的游戏之一，绝不缺少男性荷尔蒙和肾上腺素。对于《战神》、《忍龙》等动作名家的致敬随处可见，而金刚狼仗着自己不死之身那种拼老命的打法也表现得极为到位。尽管时不时冒出来的小BUG和极不人性化的存档覆盖问题困扰着玩家，但在电影改编游戏中依然鹤立鸡群。

多边形

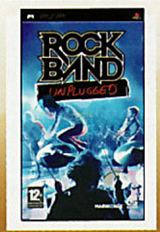
如果除开人物造型和部分取自电影中的台词外，本作还真不能算是电影改编的游戏，因为就连和电影中相近的情节都没有直接照搬，而是做出了一些修改。游戏素质还算可以，只是赶工的痕迹严重，不时出现的BUG对游戏体验有负面影响，不过总体来说还是值得一玩，尤其是在看过电影之后。

雷电

在电影改编的游戏中，本作素质超凡脱俗，即使与原创的动作游戏相比也毫不逊色，游戏画面更是美轮美奂，人物建模与电影人气角色别无二致（除了一些可能没拿到授权的角色，比如Stryker）。野性直觉系统让流程非常流畅，战斗爽快无比，过去、现在两个时间段交替的剧情表现方式很赞。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Activision/Raven Software■X-Men Origins: Wolverine■动作■2009年5月1日■1人■无对应周边

摇滚乐队 不插电



推荐玩家人群

●喜爱欧美摇滚乐的音乐爱好者。●喜欢系列作品的玩家。●喜欢音乐游戏的玩家。

总分 23

■一个人的乐队

雷电

看似全新的玩法实际继承自03年同小组制作的《振幅》，并且在各种小细节上进行了修正，自动演奏后其他轨道的开始点后延，延迟时间足够在轨道间完美切换，这完全消除了玩到游戏前的顾虑。不足之处是本体收录40首曲目相比家用机作品较少，为了延长单人游戏时间在流程模式中要重复玩相同的歌。

多边形

虽然游戏没有像NDS版《吉他英雄》那样发售专门的周边，但是在图像与音质上无疑甩开前者一大截。按键类音乐游戏的玩法大家猜也能猜到，不过由于本作强调的是"乐队"，那么玩家在切换不同"乐器"的时候显然要更加手忙脚乱一些，而不支持联机让游戏难度无形中扩大了"四倍"。

火云

潮流的外表，核心的经典游戏模式，超强的曲目，注定了这款作品的与众不同。为了便携性放弃了各种周边，完全适合掌机的操作性让NDS版《吉他英雄 巡回演出》那个手感怪异的周边相形见拙。附加的生存模式和单乐器演奏模式稍稍弥补了收录曲目较少的不足，整体看是不可多得的佳品。

■PSP■UMD■MTV Games■Rock Band Unplugged■音乐■2009年6月9日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

俺自己制造



推荐玩家人群

●喜欢5秒钟小游戏的人。●对瓦里奥大叔极度痴情者。●渴望尝试独自创造游戏的玩家。

总分 22

九兵卫

游戏的自由度很高，玩家可以发挥想象力自行制作小游戏、音乐甚至四格漫画并与朋友一起分享。不仅如此，游戏本身还收录了多达90种不同的迷你游戏，非常杀伤时间。与此相对，游戏的系统却很容易上手，制作规则和方法一看即懂，只要稍有想象力的玩家都能在本作中拥有很大的发挥空间。

火云

可以自制小游戏的设定让游戏的耐玩度大幅度提高，不过制作游戏的过程似乎略显繁琐，特别是对于普通不通日语的国内玩家来说，掌握制作游戏的方法将变得较为困难。当然，如果能够彻底投入到游戏的制作中，那么自由度较高的制作平台足以给玩家提供尽情施展想象力与创造力的空间。

炎骑士

这一次的游戏可以说将系列一直以来的KUSO精神发挥到了极致，允许玩家随心所欲制作小游戏的设定使得游戏本身有着无限的可能，耐玩度自然也就得到了无限的延伸。当然，对于DIY苦手来说，照样可以在预设的海量小游戏中找到属于自己的乐趣，以至于一旦玩起来就难以停手。

■百分之百的自娱自乐。

■NDS■卡片■Nintendo■メイドイン俺■动作■2009年4月29日■1人■无对应周边

迷宫与水坝



推荐玩家人群

●喜欢经营要素的玩家。●喜欢收集道具的玩家。●有毅力和耐力坚持到最后的玩家。

总分 20

晴天

游戏的进行方式融合了“防守”和“进攻”两种概念，所以玩起来更像一款“半即时的策略游戏”。玩家的首要任务是合理分配队伍保证村庄所有设施的安全，并在此基础上派出部队攻击怪物的老巢，以便消灭BOSS推动情节的发展。素材收集和合成是游戏的一大乐趣，考验的只是玩家的耐心而已。

九兵卫

游戏将迷宫和水坝结合在一起非常有创意但却不是惟一的亮点。在以半即时的方式进行的战斗中，玩家既要一方面指挥进攻的小队攻打怪物占据的迷宫，同时另一方面也要控制负责防守的小队保卫我方据点，这打破了传统角色扮演游戏的回合制战斗方式，而强调策略性的战斗方式也令人不可自拔。

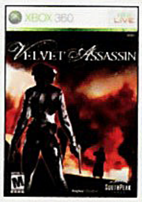
火云

从32个职业的庞大阵容中就能看出本作又是一款强调职业搭配的作品，而实际上游戏的战斗也的确是由NPC自动完成，所以了解每个职业的性能和攻击方式才是玩家的必修课。切合标题的水坝在游戏中的实用性并不高，与其自找麻烦，不如多花一点时间去刷素材练级才是顺利过关的最佳方案。

■上吧！保卫村庄的勇士们。

■NDS■卡片■ACQUIRE■ダンジーダム■角色扮演■2009年4月29日■1～2人■无对应周边

天鹅绒刺客



推荐玩家人群

●对潜入型动作游戏感冒的玩家。●喜爱战争题材的玩家。●能够耐住性子的玩家。

总分 18

雷电

气氛渲染的还不错，红色的草丛、昏暗的环境、晃眼的灯光。配乐很棒，并与诡异、紧张的氛围很好地融合在一起。潜入的方式比较单调，好在有几种不同的方法暗杀敌人。战斗完全没有任何手感可言，与敌人正面冲突必死无疑。使用吗啡后的特技效果实在匪夷所思，睡衣、玫瑰、美女、二战、纳粹……

火云

游戏本身的题材和故事背景具有一定得吸引力的，游戏在气氛上的营造还算成功，以回忆方式展开的游戏过程紧张刺激，想要暗杀所有的敌人必须掌握每个敌人的行动规律和位置分布。不过相对而言过于昏暗的画面效果和低劣的敌人AI在一定程度上影响了游戏时的心情，经常会莫名其妙地被发现。

多边形

号称“新形态潜入暗杀游戏”，结果连靠墙的动作都没有……发动“必杀”的时候身着内衣冲向敌人实在是太令人汗颜了。游戏中敌人诡异莫辨的AI让潜入的难度忽高忽低，时而让你觉得像隐身一般，时而又觉得敌人比狗还敏感。游戏给人的感觉有点像《神偷》，但是素质又比不上后者。

■诡异风格的另类潜入游戏。

■X360■DVD-ROM■SouthPeak Games/Replay Studios■Velvet Assassin■动作■2009年4月28日■1人■无对应周边

龙珠改 赛亚人来袭



推荐玩家人群

●《龙珠》漫画的忠实粉丝。●追看《龙珠改》动画的玩家。●怀旧的玩家。

总分 18

火云

虽然没有明显的缺点，但是整个游戏过程中除了《龙珠》动画本身带来的感动之外，在这款作品中很难找到作为RPG应该带给我们的系统上的兴奋点。游戏基本套用了最中规中矩的RPG系统，毫无新意可言。游戏在剧情方面较为忠于原著，喜欢怀旧的玩家能够从中获得不少感动。

九兵卫

以“RPG”作为最大卖点的本作玩起来确实和以往的《龙珠》游戏有着很大的不同。遗憾的是，在增大剧情比重和视点的同时，游戏将玩家使用的角色过于分散，培养起来极为麻烦。而本作的难度也略高，复杂的技能系统令战斗的节奏大打折扣，习惯了爽快与流畅的龙珠FANS会觉得不适应。

晴天

随着主线流程不断发展，使用不同的主人公来体验各种原创情节是本作让FANS着迷的主要原因。而抛弃了系列擅长的格斗类型后，转变为回合制的战斗也只能用中规中矩来形容，除了各种特技夸张的效果演出值得一看外，并没有什么让人眼前一亮的要素。当然整体难度下降后，收集隐藏要素也更轻松了。

■中规中矩忠于原作。

■NDS■卡片■NBGI■ドラゴンボール改 サイヤ人来袭■角色扮演■2009年4月29日■1人■无对应周边

死神 BLEACH 灵魂升温 6



编辑评分

8

7

总分 22

火云

登场人物超过70名，漫画中角色的招式也会被忠实还原，单这一点对FANS就具有无限的吸引力。游戏系统方面基本没有太大的变化，但热血的开场动画和参战角色的追加拉回了不少分数，简单易上手的操作增加了游戏的爽快感，剧情模式收录的剧情长度也令人满意。

■2009年5月14日■BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～■SCE■格斗■PSP

刀锋传奇



编辑评分

6

6

总分 18

纱迦

果然不愧是出自俄罗斯的游戏，操作方法那叫一个怪异。角色移动过快，视角也转得过快，打起来有点晕。动作倒是颇为流畅，各种魔法也有爽快感，就是初期什么都不会的时候必定会让人郁闷至死。流程基本上没什么可说的，杀光所有人就能前进。对金发LOLI或声优无爱的人就不用试了。

■2009年4月30日■X Blades■Ubisoft■动作■PS3/X360



文 胜负师、雷电 美编 anubis

实用技术 攻略透解

《X 战警》作为 Marvel 的老牌漫画改变电影，之前已经拍了三部，游戏也出过一些。这一次的“前传”，电影、游戏全面出击，两者紧密相连，游戏的人物建模与电影中的人气角色相似度极高，在“虚幻引擎 3”的支持下游戏场景出奇得漂亮。游戏剧情的大体走向和结局与电影相似，很多台词和电影中一模一样，但是剧情很多细节却有着极大的差别，值得品味。喜欢电影的朋友也一定不要错过本作，它拥有电影改编游戏的最高水准！

通关时间：8 小时左右

X战警前传 金刚狼	Activision/Raven Software		动作
多机种	X-Men Origins: Wolverine		美版
	2009年5月1日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

注意 任何难度通关后都会开启困难难度（HARD），只有选择 NEW GAME 才可以进行 HARD 难度的游戏，但是一旦选择了 NEW GAME，之前游戏中得到的一切数值均恢复初始状态（不包括已经得到的成就和奖杯），选择重玩关卡（REPLAY MISSION）不会回复初始状态，所以如果一周目有很多已经进行了一半的成就或奖杯，可以选择 REPLAY MISSION 到相关关卡全部拿到之后再考虑开始新游戏！

操作介绍

X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
RS	R3	视角居中
方向键上	方向键上	野性直觉
方向键下	方向键下	伸出、收起抓
Y	△	重攻击
X	□	轻攻击
A	×	跳，可二段跳
B	○	抓、投、互动
LB	L1	突进
RB	R1	锁定，右摇杆可切换目标
LT	L2	防御
RT	R2	打开特技菜单
START	START	暂停菜单
BACK	SELECT	打开人物菜单

野性直觉 Feral Senses

游戏中任何时候按方向键上即可开启金刚狼的特殊能力——野性直觉。在这个模式下，金刚狼的身体前方会有一条流动的蓝色光线，它指示的就是当前目的地的方向，相当于 GPS，还很像《死亡幻觉》电影中的引导能量。所以游戏中基本不会迷路，只要跟着这条蓝光走就 OK 啦！

开启野性直觉后，整体画面接近黑白，没有特殊情况的物体和背景的颜色都褪去，突显出有用的东西。绿色的地形为可以扒住和攀爬的地方；绿色的物体为可以互动的东西，包括狗牌、机关、可用的关键道具和控制台等；蓝色标示出 BOSS 级敌人的弱点位置；红色标示出危险的地方，比如陷阱等；黄色标示出普通敌人和场景内一些可以破坏的物品，一些隐形的敌人在野性直觉中也可以看到。

战斗战术 BATTLE TACTICS

突进和突刺攻击 Dash and Lunge



普通状态下按突击键可以让金刚狼冲出一段距离（Dash），突进后可以接重攻击将敌人击飞。

按住锁定按键锁定敌人时当锁定光环为绿色时敌人就进入了突刺攻击范围之内，此时按突进即可使出突刺攻击，金刚狼会腾空而起，飞过一段距离刺中敌人。突刺命中后可以接轻、重攻击或投。突刺飞跃距离很长，发动速度快，是金刚狼的招牌动作，不仅是很好的攻击招式，而且还是赶路、跳过断崖、跳到不容易到达的地方的可选之计。流程中很多高台和断崖都需要使用突刺才能通过，在目标着陆点都会站着敌人等待你使用突刺飞过来。

需要注意的是一些使用枪械或机动性较强的敌人有一定机会躲避。

连击 Combo

游戏的连击非常简便，随着人物等级的提升和升级技能，会慢慢开启所有的连击。其中 XXY／□□△的招数比较好用，最后一下重攻击效果为敌人腾空而且金刚狼无敌，对付绝大多数小兵都可以不用费血。



挑空和空中攻击 Uppercuts and Air Attacks



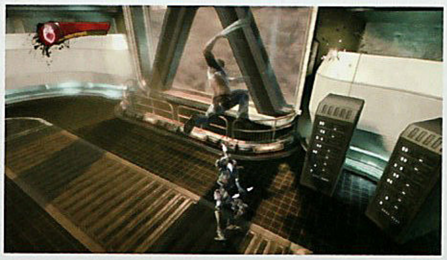
重攻击可以将敌人挑空，挑空后金刚狼也可以跳到空中追击。

在空中可以使用轻、重攻击和投技。连续按轻攻击可以对敌人进行连续打击（Air Pummel）；点按重攻击会开始慢镜头并将敌人击飞（Axe Kick）；按投可以使出特殊的空中投技（Air Grab）。升级后可以使用空中蓄力重攻击（Jump Smash），金刚狼会砸向地面，范围攻击周围敌人。

©2009 Raven Software Inc. All rights reserved.

倒地追击 Ground Attacks

当敌人倒地时，金刚狼如果在其身边可以发动轻、重攻击的追击，在倒地追击的过程中较强的敌人有可能会反击，将金刚狼击飞，所以对付稍强的敌人时最好直接使用重攻击追击，如果敌人没有起身仍旧可以继续追击。金刚狼自己倒地后按攻击键可以发动起身技，旋转攻击周围的敌人。



取消 Cancel

游戏中突进、翻滚和跳都可以取消角色的动作，从而避免一些动作后的硬直时间，灵活使用取消可以让你的战斗如行云流水般流畅。

任何一下轻攻击都可以取消，最好的办法是直接突击之后继续攻击。

突进后可以用翻滚或跳取消硬直，如果不是为了躲避攻击，推荐使用二段跳取消硬直，这是赶路的较好办法，一些赶时间的机关也可以用这个技巧通过。



防御和翻滚 Block and Roll



按 LT 键进行防御，可以抵挡住敌人的物理攻击，枪械射击一般还是会伤害到防御中的金刚狼。

防御反击在本作中也非常实用，在受到攻击的瞬间按下防御键会进入慢镜头，显示金刚狼反弹开敌人的攻击，这时候按攻击键可以对敌人进行反击，伤害巨大，对于一些发射导弹的敌人、飞机或 BOSS 都可以通过反弹来对付，但是反弹的操作要求较高，需要多加练习。

翻滚为按住 RT+LT/R2+L2 后推左摇杆，可以躲过绝大多数的攻击。如果普通的小型敌人在金刚狼身前，向前翻滚的动作就会变成按住敌人的肩膀跳到敌人身后，此时按攻击键会直接对敌人使出带有击飞效果的攻击，之后接一个突刺攻击可谓非常连贯。跳到敌人背后等一小段时间使用普通攻击招数也是不错的选择。

需要注意的是一些敌人对这招数免疫，可以将半空中的金刚狼打到在地，比如猎人等使用近身武器的敌人。

翻滚后可以接轻、重攻击和投技。

狂怒攻击 Fury Attacks

金刚狼有四种狂怒攻击（Fury Attack），每种特技都可以在人物菜单使用技能点数升级攻击力和其他特性。需要注意的是，敌人发动的一些强力攻击可以终止金刚狼的特技。

【旋转攻击 RT+X/R2+□】旋转攻击是最普通的特技，也是最早学会的特技，攻击力并不高，但是方向控制很容易，对付扎堆的敌人效果不错，冲到人群中可以发挥最大作用。

【狂暴状态 RT+B/R2+○】进入狂暴状态之后金刚狼的攻击力和移动速度都变快，很多攻击动作也有变化。

【电钻攻击 RT+Y/R2+△】直线型的攻击，瞄准敌人可以对单一敌人造成较大伤害，距离适中，适合对付人形 BOSS。

【旋风攻击 RT+A/R2+×】侧空翻旋风攻击，发动后连续按 A 键才可以产生多次攻击判定，方向控制有些难，但是攻击力非常高、攻击范围很广，最后一下无敌时间长，是后期最常用的招数。

抓投和速杀 Grab and Quike Kill

B/○为抓投。如果敌人站在一些机关旁（例如钉刺，野性直觉中显示绿色），成功抓住后会直接利用环境中的机关将敌人一击毙命；抓住敌人后（或同时）推左摇杆可以将敌人直接扔出去，如果敌人身体正好在空中接触到机关也会一击毙命，如果是从山崖、大楼边缘扔下去会直接死亡；抓住敌人后可以连续轻攻击；抓住敌人后可以按 Y/△进入速杀（Quike Kill）准备阶段，这个时候会开始慢动作，在金刚狼的右手闪白光的瞬间再次按 Y/△施展速杀，如果敌人生命值不足以承受速杀攻击造成的攻击会开始终结技动作并一击毙命，如果敌人生命值太多则会以相对比较简单的动作将敌人击飞。将抓的动作接在其他攻击动作后可以让抓的成功率更高。

角色 CHARACTOR

角色属性 Charactor Attribute

金刚狼的生命值（Life）和怒值（Rage）都直观地显示在屏幕的左上角。

怒值就是下方的黄色细长条。使用狂怒攻击(Fury Attack)消耗怒值。在游戏中获取红魂会增加怒值，击碎场景中的物品(野性直觉下黄色显示的部分物品)、杀死敌人等都会出现红魂。

生命值分为两部分。第一部分是怒值上方的横条，它属于金刚狼最外层的生命值，我们可以称其为虚血，受到伤害时会先减少虚血。第二部分就是左侧有心脏标志的圆形血槽，当虚血减到 0 时再受到伤害就会消耗它，我们称它为实血。虚血和实血都是可以自动回复的，但是自动回复前需要在一段时间内不受到任何伤害，两种血的等待时间不同，实血要长于虚血，而且回复速度较慢。

升级和技能点数 Level Up and Skill Points

游戏中杀死敌人、得到狗牌等情况都会获得经验值，金刚狼通过经验值升级，38 级即可升满所有能力。需要一提的是，当 10 级时开启了杀戮加成（Kill Multipier）之后，连续杀死敌人可以得到经验加成，鼓励连携杀敌。初始的几级会开启一些基本能力，在第 5 级开始可以获得技能点数(Skill Point)，每次两点，可积累，消耗技能点数可以在人物菜单中升级技能。

升级对应的能力加成

等级	获得的能力加成
2	+5生命，重攻击蓄力
3	+5生命
4	+5生命，开启爪连击“Claw Finisher”
5	+5生命，2技能点数，开启狂暴状态
6	+5生命，2技能点数，翻滚后可以攻击
7	+5生命，2技能点数
8	+5生命，2技能点数，战斗经验
9	+5生命，2技能点数
10	+5生命，2技能点数，杀戮加成
11	+5生命，2技能点数
12	+5生命，2技能点数
13	+5生命，2技能点数，跳到空中后三角重攻击
14–40	+5生命，2技能点数

技能点数升级项目

技能	效果	消耗技能点数
Claws	增加爪攻击的伤害，开启新的攻击方式	2、4、8、12
Health	增加生命值上限	1、2、3
Rage	增加怒值上限	1、2、3
Claw Spin Damage	增加旋转攻击伤害	3
Claw Spin Duration	增加旋转攻击的持续时间，按X/□持续攻击	2
Berserk Duration	增加狂暴状态持续时间	2
Berserk Damage	增加狂暴状态时提升的伤害	2
Berserk Healing	在狂暴状态中提升生命回复量，即使受到攻击也会继续回复	3
Berserk Fear	在狂暴状态下引起附近敌人的恐慌	3
Claw Drill Damage	增加电钻攻击的伤害	3
Claw Drill Heavy Damage	大幅度增加电钻攻击的伤害	4
Claw Cyclone Damage	增加旋风攻击的伤害	3
Claw Cyclone Duration	增加旋风攻击的持续时间，按A/×持续攻击	4

TIPS 生命值上限的增加不会直接显示在图形上，而是表现为受到同样攻击减血较慢。增加上限的方法有：升级、取得场景中隐藏的增加生命值上限道具、装备相应的诱变物质。

诱变物质 Mutagens

诱变物质是增强金刚狼的能力或为他提供新能力的强力道具，Mutagen原意为“诱导有机体突变的物质”。以下为各种诱变物质的作用：

Healing Factor	进入回复状态的等待时间
Inner Rage	每次杀死敌人后都能得到额外的怒值
Samurai	更快的增加金刚狼的熟练度的增加速度
Experienced	每次杀死敌人后都能得到额外的经验值
Art of War	提升通过熟练度增加的伤害值
Unstoppable	减少金刚狼受到的伤害
Rampage	增加金刚狼的怒值上限
Blood Rage	在金刚狼进入濒死状态时攻击力提升
Vitality	增加金刚狼的生命值上限
Savage	在造成伤害时少量回复生命值
Shredder	增加所有狂怒攻击（Fury Attack）的伤害

熟练度 Reflexes

熟练度反应在金刚狼在对付同种敌人时的攻击力和防御力。每次杀死敌人都会增加对同种敌人的熟练度，熟练度积累到一定程度时熟练等级增加。熟练度针对以下五种敌人：

Machete	弯刀兵
Machine Gunner	机枪兵
Jungle Mutants	丛林变异者，包括普通巨人、猎人和瞬移者
Robots	机器人，包括普通机器人、蜘蛛机器人、1号原型战士
Specialized Military Units	特种军事部队，包括精英突击兵、超级巨人、超级原型战士、幽灵部队、榴弹兵

敌人对战提示 ENEMY TIPS

弯刀兵 Machete

最普通的敌人，攻击力、攻击频率、防御力、血量都非常低，直接使用速杀技能就可以将他们杀死，普通攻击也可以轻易干掉他们。

幽灵部队 Ghost

幽灵部队就是可以隐形的升级版机枪兵，他们隐身后无法在普通状态下看到，但是可以打到，开启野性直觉他们就暴露无疑了。另外，不开启野性直觉时他们攻击的时候也会显示出蓝色的边框。

机枪兵和精英突击兵 Machine Gunner and Elite Commando

机枪兵的话远距离的时候直接突刺过去干掉他们吧，否则金刚狼只有挨打的份儿，不过挨打费血也不多，不会造成太多威胁，但是要优先在弯刀兵之前消灭他们。

拿着盾牌的突击步兵直接正面攻击会被盾牌挡住，普通的打法就是近身后翻滚跳到他背后接攻击击飞，之后可以突刺，另外轻轻重的连击也可以破防。



猎人和刺客 Hunter and Assassin

猎人长有四只手臂，握着利刃的高个子变异生物。一般情况下金刚狼的突刺、翻滚跳到其身后的方法都会被他打下来，最好的办法就是金刚狼在被击中前的瞬间按LT格挡后反击。他的血很厚，持续攻击他，当他濒死时，身体会冒出红色光芒，此时可以使用速杀技能了。最好的办法还是将他们扔下悬崖或用场景中的机关直接杀死他们。刺客和猎人比较相似。

瞬移者 Shifter

瞬移者是那种全身蓝色的奇怪变异人，他们会瞬移，并且在会在场景中部下蓝色的直线光束，光束会围成三角形将金刚狼束缚在其中，碰触光束会费血并产生硬直。一般情况下是三人一组出现，直接普通攻击会很费力，因为他的血非常厚，最好的办法就是直接抓住他，并且使用速杀，连续按Y/△完成QTE，可以直接将他们杀死。



榴弹兵 Grendadier

使用导弹发射器的敌人，他们会射出导弹，可以在导弹接触金刚狼身体前的瞬间按下防御键将导弹反弹回去。如果已经靠近他们了就随意处置吧。

普通机器人和蜘蛛机器人 Enforcer Driod and Predator Unit

没有什么特殊的攻击方法，连续攻击即可，推荐轻轻重的连击。

普通巨人 Leviathan

普通的石头巨人，初期以BOSS形态登场，但是随着金刚狼能力的提升，慢慢显得不是那么强力。巨人的生命值分为两部分，中间有一条黑色竖线隔开，它的战斗形态也随此分为两部分。共同的招数有挥舞拳头攻击、砸地攻击、举起石头扔主角、冲撞等，除了扔石头外，其他攻击都可以用翻滚或突进轻松躲开，躲避扔石头要在其举起石头瞄准金刚狼的过程中先跑动一段距离，石头飞出时再突进并滚动才容易躲开。

第一形态中，近身攻击可以伤害到他，可以近距离直接使用普通连击攻击或使用各种特技。当生命值降到一半时进入第二形态。

第二形态开始时，巨人会将坚硬的石头聚集在自己的身体表面，此时任何近身攻击都会被挡住。

第一形态虽然可以近身攻击，但是我们最主要的攻击手段仍然是突刺攻击，但是普通的正面的突刺攻击会直接被巨人双手挡住并对金刚狼造成伤害，实行突刺攻击的时机有两个，第一个是常规战法，绕着巨人跑，躲过他的攻击后绕到它后面使用突刺，金刚狼会扒住它的后背，此时连续交替按轻、重攻击可以增加攻击频率，当巨人举起手臂要抓金刚狼时按跳躲开。第二个则是非常规战法，但是非常有效，就是在巨人举起石头的时候突刺，此时不管是正面还是背面都可以突刺成功，在它背上攻击一小段时间后，巨人会一手抓着石头一手到背后抓金刚狼，这时候跳下去，巨人还抓着石头准备扔，再次突刺……如此反复，巨人血耗光后再次突刺到它的背部会发生QTE，连续按QTE提示的按键就可以将它的头（核心）拉出来彻底消灭它。





1号原型战士、超级原型战士和超级巨人 Mark Ⅰ Prototype、W.E.N.D.I.G.O. Prototype and Goliath



原型战士是巨人的升级版，只是没有了前后两个形态的变化，全程普通近身攻击都有效，但是仍旧不推荐近身战斗，因为太容易被其打到，绕到背后使用突刺攻击吧。可以用对付巨人的方法对付它们。超级巨人拥有一个盾和巨大的机械手臂，盾牌可以阻挡所有近身物理攻击，仍旧是背后突刺，也可以蓄力重攻击暂时让它的盾无法发挥作用后发动一些强力的狂怒攻击。

TIPS 角色的攻击力和防御力都是隐藏的；杀死敌人可以增加熟练度，具体体现为对相同种类的敌人的攻击力和防御力提高。

收集要素 COLLECTIBLES

狗牌 Dog Tag

狗牌有本作中的收集要素，一共 95 个，分布在各个关卡的各个场景中，它们都戴在已经死去的人身上，在野性直觉中，这样的尸体会显示为显眼的绿色。控制金刚狼走到其旁边按 B/〇获取，每得到一个狗牌都会得到经验值，随着游戏流程的行进，获取的经验值会依次增长：第 1−30 个得 500；31 到 54 个得 1000；55 到 74 个得 2000；75 到 95 个得 3000。

其他收集要素 Others

加生命值上限道具（Health Boost）散落在各个关卡的场景中，拾取后会增加生命值上限 5 点。

诱变物质（Mutagen）也算一种收集要素，它们每种都分为 3 个等级，拾取后可以在人物菜单装备，最初只有一个装备槽，随着等级提升最终会增加到 3 个槽。

模型（Action Figure），游戏的场景中隐藏着一些金刚狼的小模型，取得两个经典金刚狼模型（Classic Wolverine Action Figure）、传奇金刚狼模型（Legendary Wolverine Action Figure）或 X−Force 金刚狼模型（X−Force Wolverine Action Figure）可以分别开启相应的挑战模式，在 Bounus 菜单中选择进入，战胜他们可以取得服装。



游戏秘籍

和很多美式游戏一样，游戏中自带了一些秘籍，在游戏中可以控制金刚狼的时候按顺序输入以下秘籍即可开启相应效果。

需要特别注意的是，经过测试，除了开启经典金刚狼服装（Classic Wolverine）外的其他三条秘籍，**一旦使用后就再也无法开启成就或奖杯了！**

无敌
X、A、A、X、Y、Y、X、B、B、X、RS
□、×、×、□、△、△、□、〇、〇、□、R3
无限怒值
Y、X、X、Y、B、B、Y、A、A、Y、RS
△、□、□、△、〇、〇、△、×、×、△、R3
获得双倍熟练度
A、A、X、X、Y、Y、B、B、Y、Y、X、X、A、A、RS
×、×、□、□、△、△、〇、〇、△、△、□、□、×、×、R3
开启经典金刚狼服装
A、X、B、X、A、Y、A、Y、A、X、B、B、X、RS
×、□、〇、□、×、△、×、△、×、□、〇、〇、□、R3



注：从左到右依次为：韦德、雷米、罗根、维克多、凯拉。游戏中完全再现了这几位主角的身姿。

流程攻略

流程攻略综述：

游戏中打开野性直觉可以直接显示出行动路线，加上没有地图，所以流程攻略中对行动路线的描述相对简单。重点是 95 个狗牌和场景中的变异物质的取得方法。需要注意的以下两点：

1. 狗牌（Dog Tag）取得并记录之后再次重玩关卡（REPLAY MISSION）带着狗牌的尸体也会消失不见，要想拿齐全部狗牌其实并不难，只是数量非常多，所以如果之间漏过一个，加上狗牌本身没有编号，就会非常麻烦。以下攻略中按正常流程中获得狗牌的顺序为每个狗牌编了号，每一个关卡都有已定数量的狗牌，比较稳妥的取得方法就是在第一次开始游戏后按照攻略提示的“每个关卡中的狗牌数量”为基础，每完成一个关卡就对照检查是否有所遗漏，一旦遗漏立刻回头寻找。另外，也可以二周目新游戏选择困难难度开始，这时对游戏场景已经比较熟悉，狗牌也已经全部复位，可以挨个取得。如果通关一次后拿了不定数量的狗牌，返回来直接重新寻找的话，因为不知道漏了哪个所以非常麻烦。有些狗牌是连续取得的，攻略中注明了“延续 #”。

2. 每种诱变物质（Mutagen）都有三个等级，只能在游戏关卡中取得，第一次取得为一级，之后再取得才会升级到高级。而不是说每个等级的诱变物质都单独存在于场景中，“只要获取最后一个三级诱变物质就可以了”这样的想法是错误的。流程中列出了所有诱变物质的位置。

CHAPTER 1 起源 ORIGINS

无人可挡 Unstoppable Mission 1

金刚狼空降，落地后类似教学关卡的简单流程，讲解一些战斗的基本动作。爬到高处开启野性直觉技能，从此可以按方向键上打开该技能提示各种信息了。顺着蓝色行进路线和绿色的提示位置前行。第一次对战直升机，只要在一定距离内使用突刺攻击即可抓住直升机，之后连续按攻击键干掉驾驶员。

在断桥上需要突刺攻击对面的敌人才能跳过断层。桥彻底断裂，向上爬的过程中可以攻击上方的敌人。推动吉普车发生剧情。

得到 5 号狗牌之后要经过一些石头路，进入一个石头的建筑，前面打破一道木头制成的门得到经典金刚狼模型 1。

按 B 键与场景中的门或机关互动可以打开门。找到转动曲柄（Crank）后将它扛起来放到机关上转动可以打开门。第一场 BOSS 战要对普通巨人（Leviathan）。



狗牌

1. 经过第一道大门之后，在瀑布后面。
2. 结束与弯刀兵的升级兵种（Machete Champion）的战斗之后，在他出生的凹室内。
3. 使用滑动绳索后，爬上山，在可以爆炸的桶旁边干掉几个敌人后，在桶后面。
4. 爬上藤蔓后有四个弯刀兵和两个机枪兵，打碎场景中的一个木质障碍物有一条很短的走廊，进去左转。
5. 延续 4，的场景内消灭最后一个机枪兵继续前行，跳到下层干掉另外一个机枪兵后，回去到刚才跳下来的地方，在一个木头门旁边。
6. 进入一间宽敞的四方形房间，里面有一些敌人，野性直觉可以看到房间中的绿色雕像和钉刺，入口的左侧有绿色的可以攀爬的绳子，爬上绳子，一条路的尽头有狗牌。
7. 延续 6，来到必须跳下去的地方，断层右侧大木门前有狗牌。
8. 延续 7，干掉火焰弯刀兵，继续前行看到向下的很短的台阶在右侧消失，狗牌就在尽头。
9. 操作开关后冲向门，干掉巨人 BOSS 后到左边将石像推进去，右边得到狗牌。
10. 干掉巨人后使用石像跳到上层藤蔓，下来之后看到有破损的金属门，破坏后沿着走廊得到狗牌。

TIPS 在初期靠狗牌获得经验还有些作用，但是到了后期这点儿经验就显得微不足道了，因为哪怕杀死一个小兵都可以得到几千的经验值。所以狗牌的最大作用还是收集，以此解开成就。

狼獾传说 Tale of Wolverine Mission 2

BOSS 剑齿虎维克多·克里德（Sabretooth Victor Creed）

分为几场小的战斗，最好的攻击方式仍然是突刺，两人同时突刺时，先起手的话可以在空中将维克多扑下来。命中后，可以连续追击倒地的维克多。在维克多的生命减到一半以下时会将金刚狼扔到院子中。多多防御一下他的攻击，仍旧不难对付。

斯崔克的提议 Stryker's Offer Mission 3

任务开始后在武器X工厂（WEAPON X FACILITY），实验室被注射了生化病毒，再生能力和野性直觉都被抑制暂时无法使用。要去找女博士卡罗尔·弗罗斯特（Carol Frost），她说可以帮金刚狼恢复能力。

将箱子推到无法打开的门前，利用它跳到上层的通风管道口。

在场景中找到电池（POWER CELL）并放到机关中才能打开各种门或机关。

流程中会遇到超级原型战士（W.E.N.D.I.G.O. Prototype）。

推箱子跳到较高的平台上找到电池，与得到电池相反的路跳到上层可以得到第一个诱变物质 Healing Factor 1。打开门后将刚才垫脚的箱子推到门的中间，在控制台取回电池，门关闭，但是被箱子阻碍，仍旧可以通过。将电池放入升降台旁的控制面板上。

见到博士后她让你到南侧手术室（South Theatre）找她，那里有需要的工具。



狗牌

11. 在第一间房子内，右边的凹室内得到狗牌。
12. 干掉3个精英突击兵，来到长长的走廊，进入左侧的第一个门得到狗牌。
13. 来到右侧有工作站的房间，前方还有一条轨道，靠左前行，左侧的门可以打开，得到狗牌。
14. 将电池放入装置后做升降台到上层，墙壁上的边缘可以扒住，移动过去得到狗牌。

冰霜接待 Frosty Reception Mission 4

走右边的门，这里有两挺激光扫描的机枪，一旦被发现几秒钟就会被打倒。绕路过去，可以击碎其中一挺机枪，记住这个位置，之后还要回来。

到下一间房间，对面有两挺机枪，借助金属挡板滚动到对面进门。在下层控制控制面板打开墙壁的铁栏，得到电池，上到上层将之放入控制台开门。

前方的狭窄走廊暴露在机枪的扫描范围内，不能直接过去，放入电池的装置旁有一个控制台，按住B／O可以用摇杆操作一个金属挡板，将它移动到最靠近金刚狼的门边，之后松开B／O跑到挡板后，过几秒钟挡板开始慢慢往回移动，跟着它跑到对面。这里的视角不是很好，单靠人物和挡板的3D模型



很难判断在移动中是否完全躲在挡板后面，可以看金刚狼和挡板的影子。通过走廊之后跳到上面的通风管道。

接下来的一间实验室内需要先按住B将金属挡板移动到终点，之后松开B／O，抓起旁边的电池，看着远处的挡板挡住激光时冲过去，之后击碎机枪，这就是第一次见到机枪时剩下的那一挺。将电池放入装置打开门，得到传奇金刚狼模型。出来后走刚才被机枪守住的通路到实验室。博士恢复了金刚狼的再生能力，杀死出现的敌人，沿路出来，场景中有两个小房间内可以得到 Vitality 1 和 Rampage 1，在进入第一次和博士见面的实验室前一定要取得，如果不小心进入实验室门会关上无法后退，这时可以按暂停选则从上一个 CHECK POINT 重新开始。

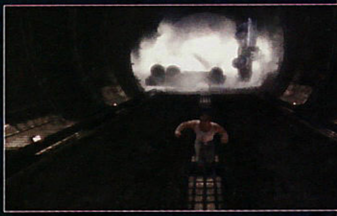
没有了野性直觉，但是向着有敌人的地方走就不会错。到下一个实验室博士恢复了金刚狼的特殊能力，并且她请求金刚狼救出一个受困的女孩儿。之后会遇到新敌人榴弹兵（The Grendadier）。这个房间中有 Experienced 1。取得后靠近中央的蓝色实验舱，见到博士提到的女孩，她叫安娜（Anna）。消灭跟上来的敌人后破坏蓝色实验舱旁边的控制台救出安娜，她的能力是瞬间移动，带金刚狼瞬移到一个实验室内，她一次瞬移两个人太吃力了，于是安娜一个人瞬移到控制间，结果被斯崔克的人抓住。之后出现拿盾牌的新敌人。

拖出一辆小卡车之后看左侧路，打开野性直觉可以看到绿色的边缘，跳上去走左边得到 Inner Rage 1。返回，借助刚才的卡车跳到上层，左摇杆掌握平衡走过两段窄钢筋。

在一个房间内看到拖着安娜逃跑的科学家，消灭敌人后通过升降台到下层，开启野性直觉跟着脚印追上去。先不向着右边目标方向走，先打开左边的得到 Samurai 1。

踢开门找到无路可走的科学家和安娜。安娜太虚弱了，只能让她一个人瞬移离开，金刚狼要从泄洪道逃出试验基地。

这时泄洪道被放出水，从后面涌出，先跑，当看到前方有敌人并进入可突刺范围内就突刺飞到车上。之后要在几辆车间跳几次，最后安全脱出。



狗牌

15. 摧毁第一个机枪之后沿路打开右侧惟一一扇门，进来后右侧有狗牌。
16. 取回回复生命的能力后到博士所在地，门那里得到狗牌。
17. 干掉扔烟雾弹的敌人后穿过门，经过检查点，走左边穿过门到尽头得到狗牌。
18. 继续17，从台阶下来干掉几个机枪兵，走廊尽头门可以打开，进入右边的门得到狗牌。
19. 取回野性直觉能力之后，远距离突刺到两个机枪兵旁边，杀死之后进入旁边的门得到狗牌。
20. 丢掉女孩之后杀掉一堆敌人，在铲车旁得到狗牌。
21. 经过两段窄钢筋之后穿过门沿着走廊走之后右转，打开门得到狗牌。
22. 杀死3个榴弹兵和一些机枪兵后穿过一道门，左侧有一个大厅。在箱子后面得到狗牌。



CHAPTER 2 冻土 THE FROZEN TUNDRA

X小队 Team X Mission 1

时间回到3年前，探索遗迹神庙并抵达第一座塔。进入遗迹中，在一处有诱变物质的地方走过去地面会坍塌，掉落到下层，需要拉出墙壁里面的石像，借助它跳上去可以得到刚才的 Unstoppable 1。

进入房顶是钉板的房间，走到中间部位钉板就会开始下降，连按B转动中间的机关打开前方的石门之后冲出去。

出来后在露天小广场出现新敌人 Machet Master，是之前小兵的升级版。之后要移动场景内的一座雕像到中间的方形开关上放下木栅栏才能通过，在碰触雕像的时候上面有新敌人猎人（Hunter）出现。继续向前，得到加血上限道具。

在有几个高石像的户外，先打掉下方石像脚边的木头障碍，跳到对面上层，踢下小石像，拉出来垫脚跳到左边上层，打碎木头。三个石像都没有了限制，回到入口处转动机关，石像移动出来连成可跳跃平台，中间右侧有加血上限道具，跳到对面对付一个普通巨人。消灭它后可以在这个场景一侧的小房间内找到传奇金刚狼模型。

来到高塔下，爬绳子上去，之后顺着外壁的藤蔓一直爬到快到顶的一层，出来后靠墙跳到左侧有狗牌（27），从侧上到顶。破坏中央的信号发射器的三个部位后本关结束。

狗牌

24. 打到普通巨人上山，走一小段路，在基座旁得到狗牌。
25. 在房顶有钉板下压的房间内，要想取得狗牌就要先拿狗牌后快速回到机关处转动机关。
26. 来到要控制三个石像的地方，在上层可以得到狗牌。
27. 在爬上高塔的时候，外层会有藤蔓让你爬，当内部出现藤蔓的时候，爬上去走右边到顶会得到狗牌。

TIPS 游戏的关卡中有各种版本的金刚狼小模型悬浮在空中，在取得每种模型初始的几个开启挑战各个版本金刚狼的特殊模式后，再取得多余模型就会变成经验值和红魂。

我是最棒的 I'm The Best There Is Mission 2

时间回到现在，金刚狼醒来，目标是走出碱湖森林（Alkali Lake Forest）。身后有 Shredder 1。向前走，会直接学会新的狂怒攻击电钻攻击（Claw Drill）。一路前行，杀死若干敌人，扒着边缘跳到高小平台，得到的 Art of War 1。再向上走，冰面可以攀爬。上到顶层，敌人投放了超级原型战士下来，消耗他一半生命值后会逃跑，跟上去的途中别忘了取得三个狗牌，还要小心躲避飞机投下来的炸弹。

狗牌

28. 直升机的过场动画后，在你的右边。
29. 在超级原型战士逃跑后，他逃走的路上有狗牌。
30. 躲避直升机在身后的攻击逃跑，在经过一个检查点后继续前进得到狗牌。

摆脱飞机，爬上铁塔的梯子，之后顺绳子过去可以得到加生命上限道具。出来彻底消灭 BOSS。

伏兵 Ambush Mission 3

顺着瀑布上去走过平衡木得到经典金刚狼模型。之后从较矮的小石头跳起来抓住上层边缘右爬，上去。打倒细铁塔，通过它来到对面。得到 31 号狗牌后继续前行，在左下方有冻住的洞穴，进去得到 Savage 1。

进入基地，消灭 BOSS 后顺梯子爬到上层，攀绳子、爬梯子，推到塔过去扛起 C4 炸弹跳回院子中，消灭无数的敌人后找到铲车，走左边下楼梯到小的凹室内得到 Blood Rage 1。

到油罐卡车旁装上 C4，按 B/〇使用。

狗牌

31. 打倒细铁塔后通过沟壑，走右边得到狗牌。
32. 击倒围墙的守卫后，到远端边缘跳下得到狗牌。
33. 捡起 C4 后下楼梯进入房间，狗牌在楼梯右边。

路障 Roadblock Mission 4

上桥，要躲避直升机的扫射，靠近桥两侧的柱子有按 B 键掩护的提示，等飞机攻击的间隙滚动到下一个掩体，过桥后右侧有 Rampage 2。上楼得到减少自我恢复的等待时间的 Healing Factor 2。一路躲避直升机，跳过一个个桥墩，最后跑过被飞机炸塌的大桥。

上到顶层前可以得到加生命上限道具，之后就要直接面对直升机了。直升机的攻击是在机枪扫射和导弹间循环转换，在低矮的掩体后面滚来滚去躲避直升机的机枪扫射，发出导弹后反弹让其命中飞机，几个回合之后飞机坠毁。

狗牌

34. 与 Rampage 2 很近，在左侧。
35. 取得 Healing Factor 2 之后沿着路走得到狗牌。
36. 延续 35，稍走一段即可得到狗牌。35 和 36 都在躲避直升机追踪的路途中，不容易错过。

非礼相遇 What I Do Isn't Very Nice Mission 5



进入一个仓库，在左边房间操作控制台将一个箱子放到半空中，操作中间的可转圆型铁板旁边的控制台改变铁板的方向，将卡车拖上铁板，再次转动铁板方向，将卡车拖出，上卡车跳上刚才放到半空的箱子，之后依次通过绳索、钢管之后落入上层控制室，控制室内有增加生命上限道具，踢开门出去，再次爬过钢管，隔着窗户消灭敌人后落到院子中，这时要同时对付两个超级原型战士，看准时机，只要他们背对就不要错过机会使用突刺，注意千万不要锁错目标。

一条倒下的树当做通路，顺着它进入一个山洞，得到 Vitality 2。

一路向前，见到 BOSS 特工 0（Agent Zero），他会用狙击枪瞄准你，从他的准镜视野观看，当准心出现红框之后 1、2 秒他会开枪射击，掌握好时间在其开枪前滚动就可以躲避。这里不要和冲出来的敌人战斗，只要爬上梯子再顺着绳子滑下来即可。消灭所有敌人后从小石头上跳起扒住边缘移动后上到上层。在水坝边缘攀爬，停下来按 X 键打碎障碍物，在不喷水的空当跳。

上梯子拉出卡车跳到上层，突刺飞到对面。

在狭长的走廊，借助掩体躲避 BOSS 的狙击，在右侧的金属建筑后面引其他小兵过来消灭后再前进。到最内侧取得 Experienced 2，上到中层，先不要继续向上，往来的方向走，得到 X-Force 金刚狼模型。继续上楼到天台，迎战 BOSS 特工 0。

狗牌

37. 任务开始时在拖动卡车的仓库，进入右边房间得到狗牌。
38. 隔着窗户消灭敌人前先前行得到狗牌。
39. 消灭两个超级原型战士后继续沿路走，干掉另外一批敌人开野性直觉，爬上绿色边缘，得到狗牌。
40. 躲避特工 0 的狙击过程中，你会跳到一个平台，走右边得到狗牌。
41. 在睡吧边缘躲过喷出的水，到对面下来后在左侧角落里得到狗牌
42. 上梯子拉出卡车跳到上层，突刺飞到对面，再次突刺到同层，得到狗牌。

狙击我，侮辱你 Snipe Me Once, Shame on You Mission 6

BOSS 特工 0（Agent Zero）

特工 0 开着直升机，会将平台上的 4 个超级原型战士一个接一个放出来，场景中有 4 个高压变压器可以用，躲在后面等他们接近并攻击，会让他们自己受到变压器的电击。

打倒全部 4 个超级原型战士后，靠近天台边缘突刺攻击直升机，之后轻、重攻击都可以，推左摇杆下可以垂在前方躲开副驾驶员的射击，消灭第一架飞机后金刚狼会下落，之后要再摧毁两架飞机，向着飞机的尾部飞行才可以成功抓到飞机。

CHAPTER 3 明日之始 DAYS OF FUTURE BEGINNINGS

丛林汇合 Jungle Rendezvous Mission 1

三年前，金刚狼醒来后，要返回神庙庭院。掉落到下层消灭数个猎人之后出门左侧房间有增加生命值上限道具，不要踩地面上的横条机关，出来后遇到新敌人瞬移者（Shifter）。

狗牌

43. 消灭三个瞬移者之后出门，开着野性直觉就不会错过狗牌。

全面复苏计划 Project Wideawake Mission 2

通过通风管道进入实验室，得到 Inner Rage 2。调查每一个房间，得到两个狗牌和一个加生命值上限的道具。遇到新的敌人普通机器人（Enforcer Driod）和蜘蛛机器人（Predator Unit）。

拿起电池，击倒 3 个蜘蛛机器人，打开门。

进入左侧房间操作激光系统操作台（Laser System Control），冲刺接跳跃通过右侧房间并打开门。

将传送装置的一端移动到对面平台上，之后传送过去。得到狗牌后走右边的路，跳到上层走到远端可以得到传奇金刚狼模型。

狗牌

44. 出通风管道得到 Inner Rage 2 之后进入右侧第一个房间。
45. 延续 44，出门继续前行进左侧第一个房间。
46. 使用电池开门后来到有两个门的走廊，进有激光系统操作台的房间，左侧。
47. 移动传送装置，传送过去后左边有狗牌。



TIPS NEW GAME之后游戏全部数据初始化，但是有一个例外……就是模型，之前周目取得的模型会一直继承下去，真是诡异的设定。如果准备一周目打NORMAL，二周目打HARD的话，不妨取得够开挑战模式的最初几个模型后剩下的就留下不拿，二周目赚经验值用！

出卖 Betrayal Mission 3

左侧先拿到狗牌和Samurai 2，割断绳子到下层。

在角落踩下方块的开关，场景中央升起石柱，跳到最高的石柱上面突刺前方敌人，杀敌时小心不要再掉下来，上来后前方有一个模型，到左侧踢下带火的塑像，跳下来将塑像推到正面木栅栏门左侧没有着火的火把下面，点燃火，骷髅门打开。将塑像拉到门前地面上方形机关上，木栅栏门打开，躲过开关前行。



到下层，楼梯一侧的凹室中有Unstoppable 2，打碎一个巨像脚前的木头围栏，扛起转动曲柄，放下消灭所有敌人，之后将曲柄组装到机关上，这时会一波接一波出敌人，打不完，打完一波之后的间隙时间内快速转动开关出现三个平台，赶快跳过去。

狗牌

48. 任务开始后左转得到狗牌。
49. 打开门栅栏门，进门躲过开关后右侧有狗牌。
50. 三个巨像组成平台的地方，在第三个平台上突刺到对面得到狗牌。

瑞文的解释 Raven's Explanation Mission 4

剧情后在右侧得到Shredder 2。下层移动传送端并传送到对面。之后要接连跳过不少平台。为了打开大门跟随最后一个人特拉斯克（Trask）的脚印。



狗牌

51. 得到Shredder 2后走左边坐升降梯到中间层得到狗牌。
52. 接连跳过一些箱子组成的平台后，先不要走一上一下的平台，经过它到对面下层得到狗牌。
53. 延续52，继续走在角落进入凹室得到狗牌。

玻利瓦尔·特拉斯克 Bolivar Trask Mission 5

使用野性直觉跟着地上的脚印走，进入比较宽敞的车间内，先不要下去，在上层控制间面向下层车间，操作左侧的控制台将下层传送端移动到最右端，用左边的传送端传送过去看到蛋糕开启成就，得到Blood Rage 2；传送回来，将下层传送端移动到最左侧，传送下去，得到狗牌（55），扛起电池之后传送回来，从右侧小房间地面的开口跳下去，将电池放到装置中，在中间的一个小平台上得到Art of War 2。传动带的前方有热感探测，如果有热量会释放激光，无法通过，将下层传送端移动到冷冻装置旁，操作中间的控制台开启中间的冷冻系统，传送下去，冻住自己，随轨道出来。

这里要对战1号原型战士（Mark I Prototype），冲到脚下直接攻击即可造成较大伤害。注意消灭他召唤出来的小型飞行装置，蓝色光是冷冻波，被冻住后需要快速按X／□键恢复。

干掉1号原型战士后在最前方得到加生命上限道具。回到之前冷冻车间的上层控制台，原路返回到移动平台的大厅内，做圆形电梯到上层，得到狗牌（56），走过细长钢筋，又得到狗牌（57）。

下电梯后右侧尽头得到狗牌（58）和攻击敌人回复少量生命的Savage 2。操作桥控制台（Bridge Control）出现桥，但它又会在很短时间内消失，冲刺跳、冲刺跳、突刺，到对面。

由金属升降台到下层，使用刚才得到的特拉斯科的手打开大门，得到狗牌（59），传送到对面得到加生命上限道具，扛起电池传送回来，稍往回走，放入装置中。



狗牌

54. 跟随脚印，将传送端移动过沟壑后快速传送过去，杀掉两个机器人继续前进，干掉两个机枪兵后找到门前的狗牌。
55. 传送端到最左侧得到狗牌。
56. 干掉BOSS后回到冷冻车间，做电梯到上层得到狗牌。
57. 走过钢筋得到狗牌
58. 下电梯右侧尽头。
59. 用特拉斯克的手打开门后得到狗牌。

注：请结合流程查看本任务中的狗牌位置。

全面复苏的秘密 Wideawake's Secret Mission 6

将下方传送端移动到最左端密室中，传送过去得到Healing Factor 3。传送回来将下方传送端稍往右移动出刚才的密室，传送过去在下层得到狗牌（61）之后操作控制台移动哨兵机器人（Active Sentinel Conveyor），同时桥出现。回去过桥，一路前行。

狗牌

60. 在介绍完哨兵机器人后干掉4个机枪兵，继续前行，传送端左侧有狗牌。
61. 将传送端移动到右侧传送过去得到狗牌。

头痛 Headache Mission 7

重新回到第一次对战1号原型战士的地方，下圆形电梯，大厅正中是哨兵机器人的躯干。等待弧形平台移动过来，跳上去之后再跳到另外一个弧形平台，进入凹室，上楼梯得到Vitality 3。在左侧等上层弧形平台移动过来，到上层得到狗牌（63）和加生命上限道具，打开桥到对面。

狗牌

62. 经过移动的弧形平台从凹室的梯子爬上去得到Vitality 3的地方有狗牌。
63. 经过上层弧形平台再上梯子后得到狗牌。

寻找特工0 Finding Agent Zero Mission 8

摧毁最后一个离子发射器（Ion Emitter）。干掉两个猎人后突刺到对面，过长桥后抓住边缘移动，上来后跳上台阶得到Experienced 3，顺着旁边的藤蔓到上层，之后一直向上，在中间层可以找到狗牌（66）和X-Force金刚狼模型。

在塔顶与上次一样要破坏3个部位，这次敌人众多，而且会不停地刷，抓住所有敌人都倒地的间隙到提示位置快速按B／○键破坏装置吧。可以使用旋风攻击，其最后一下停下后会进入慢动作，如果这时金刚狼正好在提示按B键的位置就可以提前进入QTE，很容易将目标部位破坏。

狗牌

64. 前行，杀掉两个猎人后，在跳下去前边缘右侧得到狗牌。
65. 延续64，跳下瀑布继续前进得到狗牌。
66. 得到Experienced 3后，在塔的中间层可以找到狗牌。

爆头 Aim for the Head Mission 8



继续在SCL设施中前行，出门右侧得到Inner Rage 3。这时候系统正在运输哨兵机器人的手臂，提示金刚狼用哨兵机器人的手摧毁它的头。这里地形稍微复杂了一些，面前的第一个控制台控制手的运输，但是轨道不完整，需要到场景中的两个地方控制不同的控制台填充轨道后回来控制运输平台顺次通过。这里有加生命上限道具和Rampage 3。

将手臂放到下层后，操作手臂旁边的控制台，左摇杆转动方向，RT射击，逆时针转90度轰开铁门，穿过走廊坐电梯到上层，得到狗牌（71）和Samurai 3。操作控制台，将紫色传送端移动到最上方，蓝色传送台移动到轨道交叉处阻挡住紫色传送台退回的道路，通过紫色传送装置到中间位置，通过蓝色传送装置传送后得到电池，之后原路返回，将其放入装置后金刚狼控制手臂旁边的控制台，先左右转动消灭出现的一堆敌人后，手臂所在平台会慢慢开始上移，与头部平行后发射。

来到头部所在大厅，打开门，得到两个狗牌（72、73），之后剧情成功救出了瞬移人John Wraith，任务完成。过场动画后得到Art of War 3。

狗牌

67. 面对哨兵机器人，左转再左转，上楼梯干掉两个机枪兵得到狗牌。
68. 得到Inner Rage 3后靠左走得到狗牌。
69. 延续68，转身回走在阶梯旁边。
70. 得到Rampage 3后到上层找到狗牌。
71. 做电梯到上层得到Samurai 3后，终端旁还有狗牌。
72. 摧毁哨兵机器人的头后回到刚才它要攻击你时你要打开的门前，开门进去右边有狗牌。
73. 和72号在一个房间内。
74. 过场动画后，狗牌在右边。

TIPS 游戏中，金刚狼的身体破坏效果表现突出，人物的模型分为衣服、肉、骨骼和内脏三层，会被依次破坏，经过一段时间会恢复。我一直很纳闷的是，衣服是怎么重生的(⊙_⊙?)

1号哨兵机器人 Sentinel Mark I Mission 10

BOSS 1号哨兵机器人（Sentinel Mark I）

开启野性直觉可以发现BOSS的弱点（蓝色），攻击BOSS的双手和两只脚，脚需要攻击脚后跟才可以连续造成伤害，手一般在被BOSS抓住后连续按攻击键也可以破坏。可以引BOSS踩在地面上漏电的地方，它会产生硬直，这时候上前狂怒攻击吧。手脚都打坏后哨兵机器人会飞走，变为下落追击哨兵机器人。左摇杆躲避哨兵机器人丢下的金属碎块，按X键可以加速，如果时机刚好，可以击碎金属碎块，但是太大的就无法击破了，只能躲避。注意看，金属碎块中会有方型零件，中间有一个圆洞，穿过它就能获得隐藏成就。成功追击三次后任务完成。

为荣誉而战 Put Up Your Dukes Mission 11

BOSS 弗雷德里克·J·公爵（Frederick J. Dukes,The Blob）

正面突刺会被他的肚子弹回来。当BOSS使出远距离跳跃砸击之后会产生较长时间硬直，如果能躲开他的这种攻击，绕到背后使用突刺或抓就会骑在他身上，这时连续按LB和RB可以驾驭他向左或右转向，这时就能对他造成持续伤害，到达时间限制，撞到无法撞毁的粗大立柱或墙壁金刚狼就会掉下来。

CHAPTER 4 最后的狂欢 MARDI GRAS

注：Mardi Gras原意为四旬斋前的狂欢节的最后一天。

黑乌鸦赌场 The Corbeau Casino Mission 1

第一次对战雷米。普通攻击有效，当他跳上高架时，反弹光弹后突刺上去按QTE攻击BOSS。消耗一定血量后他会跳到下面大厅，再次消耗一定血量后他会站在高台上，反弹光弹后突刺会发生剧情，两人掉到下面大厅里。

起身后水池中有加生命值上限道具。消灭大厅中的所有敌人后再推箱子，跳到架子上，跳到对面扒住绳子移动到对面出大厅。

踢开门、打碎门一路前行，遇到新敌人刺客（Assassin）。消灭他后靠右走找到Blood Rage 3。

到中间有大雕像的大厅中，消灭下层所有敌人后到上层扒住绳子移动到中间巨像拖着的水盘上，突刺攻击右侧电梯中的敌人乘电梯上到顶。

在落地窗户前挨个平台跳到上层，躲避直升机的攻击一路逃命，最后还是掉了下来。

狗牌

75. 击退雷米，过场动画后前行左侧狗牌，在柱子旁。
76. 延续75，跳过几个绳子下来之后前行得到狗牌。
77. 延续76打碎门右转得到狗牌。
78. 延续77，消灭敌人后右转得到狗牌。
79. 得到Blood Rage 3之后靠右到上层在有狗牌。
80. 在圆形大厅爬过巨像上的绳子，不要在中间跳到水盘上，直接到对面得到狗牌。
81. 延续80，从水盘到电梯上之后荡过绳子得到狗牌。
82. 落地窗户前躲避直升机，这里有一个狗牌。

贵宾休息室 High Rollers Lounge Mission 2

踢开门对付一些刺客，消灭后进他们跳出的地方得到SAVAGE 3。跳到桥上BOSS战，一半血后他逃跑。从窗户出去，顺着边走，中层有狗牌。爬梯子到房顶上，左侧有狗牌，右侧尽头可以爬墙，外围前行后跳到下面桥上对战雷米。消耗雷米一定血量后桥消失剩下钢筋，走过钢筋到对面后爬绳子，乘滑索前爬墙左走有模型。连续两个滑索的地方，第二条下来后右边有狗牌（84）。

在建筑内割断吊住木材的绳索，跳过去通过木材跳到铁箱上，割断铁箱绳索，将箱子推到高台前借助它跳上去。突刺攻击直升机。直升机坠落后一片狼藉，在桥上顶着敌人的攻击将箱子推到尽头，借助箱子跳到较高的电梯中。



狗牌

83. 爬上房顶之后，左走到尽头有狗牌。
84. 得到模型后乘滑索，落地后直走得到狗牌。
85. 延续84，干掉两个从空中用绳索降下来的榴弹兵后得到狗牌。
86. 在割断铁箱绳索的地方，跳到下面得到狗牌。
87. 摧毁直升机后，左边有狗牌。
88. 延续87，过桥前右边拿狗牌。

原谅我们的卑微 Please Excuse Our Dust Mission 3

一路按着野性直觉向前就可以，需要爬过不少的绳子和滑索。

有一处较远的平台需要跳到下层割断牵扯住钢筋的两条绳子，之后回到上层等钢筋转到合适角度后跳过去。

狗牌

89. 开始看到雷米顺滑索向下，金刚狼向上走两层，发现半截的梯子，右行不跳上绳子左转得到狗牌。
90. 割断牵扯钢筋的绳子过去后左转凹室内有狗牌。

王牌对牌王 52 Pickup Mission 4

BOSS 雷米，牌王（Remy,The Gambit）

在广告牌上正式对战雷米，仍旧是反弹光弹后会出现硬直，突刺直接接重攻击造成伤害，否则如果按X键等持续时间较长的攻击会被他踢开。如果硬直时离得近的话就直接攻击他吧。

注：52 Pickup是一种纸牌游戏。

CHAPTER 5 金刚狼 THE WOLVERINE

终焉，起始 The Beginning of the End Mission 1

站在地面的开关上打开门，门后有敌人，突刺攻击他通过门。到下层得到狗牌（91）后回来通过绳子向前，地面上有钉刺，经过一半钉刺机关时左侧有Shredder 3。

将石像推入墙壁的凹陷处打开门。

干掉一个巨人后得到加生命上限的道具。

之后的谜题需要先转动开关打开栅栏门，到高出爬过几条绳子站在小广场中间吊起的箱子上，割断挂住箱子的绳子，将箱子推到门内的可移动平台上，转动开关将平台拉到斜坡上面，在其自动滑下去前跳到箱子上来到上层。

搬动上层开关打开此任务开始时的小广场上另外一处凹室的栅栏门，将刚才的石像拖出来推到刚出现的凹室处。

右侧高台踩下方柱机关升起下层稍矮的方柱，借助它跳到左侧小平台踩下另外一个开关升起下层内侧方柱。回到右侧再踩机关，借助矮方柱跳到内侧方柱后到上层。房间里有Unstoppable 3，之后割断绳索并将石像踢到下层，这样下层就有两个石像了。下来干掉巨人，将两个石像压住地面上刚刚出现的两个方形机关。

狗牌

91. 站在地面上一个开启门的开关上，突刺通过门后不要爬绳子过沟壑，跳下去得到狗牌。
92. 摧毁一个普通巨人后，穿过门，跳过几条绳子得到模型，之后回到绳子处，扒住架子的边缘一直向右移动，最后爬上去得到狗牌。

小岛 The Island Mission 2

小岛的工厂内，消灭所有敌人前行，一路上可以得到最后三个狗牌和一个模型。之后对付哥哥剑齿虎，战法与之前类似。



狗牌

93. 进入小岛，消灭工厂里的敌人进入一间宽敞的方形房间中，进门向前得到狗牌。
94. 延续93，顺着走廊走一小段，左转到笼子的地方得到狗牌。
95. 继续前行通过金属桥，穿过门，右上角狗牌，这是最后一个！

TIPS 游戏有一些不影响流程的小BUG，比如爬墙快到顶部时再向上跳就会在空中做出"扒"的动作，一般就会掉回来；场景太大了虫子抓不过来，金刚狼有时候会卡在空中动弹不得

饶舌佣兵 The Merc with a Mouth Mission 3

BOSS 韦德，死侍（Wade,Deadpool）

首先是在小广场中，BOSS会使用各种变异人的特技，当前主要还是金刚狼和剑齿虎的招数，不难对付。使用各种连击或突刺攻击都可以，突刺命中后有时可以连续按重攻击追击倒地的BOSS，可以在这个形态一直屈死他，但是偶尔会被踢开。

另外一个对付他的连招比较稳定，按住重攻击蓄力一段时间，近身松开后挑空BOSS且自己也飞上空中，这时连续按X键空中追击，差不多快掉下来的时候按投技会抱着他砸向地面，这里要注意，按完投技之后就要开始按住重攻击蓄力，BOSS砸向地面后会弹起来，不要急，等他快落地时蓄力也完成了，松开重攻击键再次挑空。如此反复即可。



最终之战 Boss Battle Finale Mission 4

金刚狼和死侍来到塔顶，这时他多了瞬移和眼睛发射激光这两个招数。圆环很狭窄，但是在第一环节不会掉下去。稍近一些就可以使用突刺，韦德对突刺的防御性能不高，突刺成功后迅速Y键攻击，免得被踢开。

将要把韦德的血打空时他会瞬移到远处，并开始用激光攻击扫射金刚狼，这并没有太大威胁，绕着边转到距离范围内突刺。需要注意的是，慢动作时韦德的激光瞄准金刚狼脚下的路面，这时候一定要冲刺并跳跃躲过马上就要出现在脚底下的大坑，否则掉下去的话就直接失败。

在最后这一场战斗中，仍旧使用刚才提到的挑空连招对付BOSS也是可以的，只是偶尔BOSS会瞬移躲开，看准时机再次上前攻击吧。

如果长时间不攻击Wade他也会慢慢回血。



实用技术 攻略透解

成就／奖杯攻略

警告 游戏通关后如果选择NEW GAME，存档会被覆盖，与等级、能力、收集有关的内容会全部清零！因此，建议玩家在NORMAL难度通关后，就以选关的方式取得除HARD难度通关之外的所有成就／奖杯，之后再挑战HARD难度。另外，使用有利于玩家的秘技会无法取得成就／奖杯，主机重启也不行，惟一的解决方法是删除存档。由于本作的难度较低，建议玩家不要使用任何秘技！

Platinum
— 白金

条件：取得PS3版所有的奖杯。

Bar Fight
30 银杯

条件：在第一章中打败Victor Creed（金刚狼的哥哥）。

Helicopter Ride
30 银杯

条件：在第二章消灭David Nord（狙击手BOSS特工0）。

Fallen Sentinel
30 银杯

条件：在第三章消灭Sentinel Mark I（巨大哨兵机器人）。

Put up your Dukes
30 银杯

条件：在第三章打败Fred Dukes（胖子Blob）。

52 Pickup
30 银杯

条件：在第四章打败Remy LeBeau（拿棍子的牌王）。

The Dead Pool
50 金杯

条件：在第五章消灭Weapon 11（最终BOSS）

心得：以上6个成就／奖杯为流程中必得的。

Getting Started
10 铜杯

条件：干掉100个敌人。

A Day's Work
20 铜杯

条件：干掉500个敌人。

What I Do Best
30 铜杯

条件：干掉2000个敌人。

心得：通关一次大概可以杀1000多人，余下的人数在取得能力升满级和熟练度满级的过程中积累即可。

You Can't Hide
25 铜杯

条件：突刺扑杀敌人250次。

Lunge
10 铜杯

条件：突刺扑杀敌人25次。

Pounce
15 铜杯

条件：突刺扑杀敌人100次。

心得：突刺扑杀的操作是R1锁定后按L1，部分敌人会回避或拦截突刺扑杀，但这一招依然是游戏中的常用技，不知不觉会用上250次。

Piggy Back Ride
10 铜杯

条件：用突刺扑杀跳到W.E.N.D.I.G.O Prototype原型（巨人）的背后。

Quick Killer
10 铜杯

条件：速杀1个敌人。

Efficient Killer
15 铜杯

条件：速杀20个敌人。

Perfect Killer
30 铜杯

条件：连续速杀3个敌人。

心得：速杀的操作是抓住敌人后先按△，在爪子发光瞬间再按一次△，一般的杂兵会立即惨死。如果失败，会被敌人挣脱。在熟悉节奏之后，成功率会非常高。不过对一些体力较多的敌人，速杀只能造成一定的伤害，不能直接杀死对方，建议在第一章里多多使用。

Drop Dead
10 铜杯

条件：用投技把10个敌人从高处丢下摔死。

心得：抓住敌人后推任意方向便可把敌人丢出去，把敌人扔下平台的机会很多，不必刻意为之。

Apprentice
10 铜杯

条件：将一项战斗熟练度升至满级。

Samurai
25 银杯

条件：将所有的战斗熟练度升至满级。

心得：过程比较耗时，装备诱变物质SAMURAI 3后可节省一些时间。战斗熟练度共分5种，在干掉特定兵种的敌人后就会提升，但游戏中的各兵种出现并不平均，出现最多的是机枪兵和特种军事部队，如果通关一次时还差一些，建议反复刷第一章的Stryker's Offer部分。机器人系的敌人可以反复刷第三章Bolivar Trask的一开始，在干掉两只机械蜘蛛和三个机器兵后，往前走一点儿就是CHECK POINT，在自动存档后退出即可。丛林变异者和弯刀兵集中在丛林关卡，但杀他们时熟练度涨得很慢，建议反复刷第五章的The Beginning of the End。

Stick Around
10 铜杯

条件：把金刚狼的老哥打到木刺上。

心得：在第一章与金刚狼老哥的战斗中，多使用投技和有击飞效果的招式，就有很高几率把他打到木刺上。

Mutant Lover
15 铜杯

条件：将一种诱变物质能力升至3级。

心得：在游戏中收集诱变物质时便可取得，具体请参看流程部分。

Astonishing
20 铜杯

条件：找到47个狗牌。

TIPS 有位朋友在空中追击巨大哨兵机器人的最后阶段中，连按QTE揭开机器人胸甲的过程持续了数十分钟仍旧没有成功——实际是QTE卡了，在使用速杀的时候偶尔也会出现类似情况，对付瞬移的蓝人时经常发生，小兵还好，BOSS的话就从上一个检查点重新开始吧……

Devil's Brigade
30 银杯

条件：找到全部 95 个狗牌。

心得：找狗牌是一项大工程，尽管在“野性直觉”状态下，身上有狗牌的尸体颜色会变成非常明显的绿色，但只要有所遗漏，就很可能在事后无从找起。这里推荐大家看着流程中的提示进行收集工作，如中途遗漏无法返回，就用选关模式再找一次。另外，在到达 CHECK POINT 之前，如果死亡或退出游戏，那么从上一个 CHECK POINT 开始的收集要素都会归于原位，需要再拿一次（金刚狼模型除外），请玩家务必注意这一点。

Defensive
10 铜杯

条件：完成 1 次反击技。

Untouchable
20 铜杯

条件：完成 25 次反击技。

心得：反击技的操作是对手攻击到达瞬间按 L2 键，之后再按△或□即可。因为即时防御的判定并不严格，因此可在对付使用冷兵器的敌人时积极使用。

Catch!
10 铜杯

条件：用弹返榴弹的方式干掉 1 个敌人。

Boomerang
20 铜杯

条件：用弹返榴弹的方式干掉 25 个敌人。

心得：弹返榴弹的方法与反击技类似，只是在 HARD 难度时弹返失败会损失不少体力，而且通关一遍也很难凑够 25 个榴弹兵。玩家可以在通关后反复打第一章的 Light at the End of the Tunnel，往前走两步，就能在卡车上看到两个榴弹兵，干掉他们后往前走一点就是 CHECK POINT，自动存档后退出即可。

Aerial Assault
10 铜杯

条件：使用空中投技 10 次。

心得：把敌人浮空后在空中使用投技，一般空中投之后敌人依然处于浮空状态，可跳起后再使用投技，反复 10 次便可。

Ultimate Wolverine
10 铜杯

条件：干掉同屏出现的 4 个巨人。

心得：第二章最后部分对战特工 0 时，场景内有 4 个罐子，里面各有一个巨人。BOSS 会先狙击打开一个罐子，把另外 3 个都打破再一起对付。直升机的攻击对巨人会造成伤害，也可以多加利用。

Spillway Escape
20 铜杯

条件：完成第二章。

Threading the Needle
15 铜杯

条件：从巨大机器人放出的圆环中穿过。

心得：在第三章最后 BOSS 战部分，和巨大机器人一起从空中下落的过程中，机器人身上爆炸后会掉落一个方形零件（仅一个），这个零件中间是一个圆环，让金刚狼从中间穿过即可。只要全神贯注，就不会遗错失机会。

The Village
30 银杯

条件：完成第五章的 The Beginning of the End 部分。

Hot Potato
20 铜杯

条件：让 20 个敌人身上着火。

心得：让敌人着火的方法有两种，一种是把敌人扔到身上会冒火的刀手身上。还有一种是把敌人砸向瓦斯管（野性直觉下墙上的绿色管子）。敌人着火后不会马上死，此时把其他敌人扔到着火的敌人身上，火焰会传染。推荐反复打第五章 The Island的开始部分，把体力较多的敌人往瓦斯管上扔，经过 CHECK POINT 后再退出即可。

The Cake
15 铜杯

条件：找到一个生日蛋糕。

心得：蛋糕在第三章 Bolivar Trask，需要把传送装置移到最右边的密室里。

Shotgun Epic Fail
15 铜杯

条件：用敌人自己的武器干掉 25 个幽灵士兵。

心得：幽灵士兵就是那种会隐身的敌人，不过在野性直觉下他们无所遁形。抓住幽灵连点△键就可以用幽灵的武器将其干掉。

James Howlett
15 银杯

条件：完成一次金刚狼对金刚狼的突刺。

心得：在取得任意一座金刚狼模型之后，可以在 Bonus 模式中单挑其他造型的金刚狼，在对手出现硬直时使用一次突刺补杀即可。

WoW!
15 铜杯

条件：找到一具脑袋上有感叹号的骷髅和一把石中剑。

心得：这两件东西在第二关的 What I Do Isn't Very Nice 部分，看到它们的同时便可获得该成就／奖杯，而且还可以找到诱变物质 Vitality 2。请注意一下流程部分的第 39 块狗牌之后。

Aerial Master
15 铜杯

条件：一次空降攻击干掉 6 个敌人。

心得：比较简单的方法是在通关后，选择第一章一开始敌人比较集中的地方使用 Claw Cyclone（按住 R2 再按 × 键），可以顺便把一次攻击干掉 6 个敌人的成就／奖杯也一起解锁了。

Slaughter House
15 铜杯

条件：肢解 100 个敌人。

心得：普通攻击让敌人断手断脚的情况有不少是随机的，但在使用狂暴模式（按住 R2 按○键）之后就能让普通攻击必出肢解效果。

Bloodlust
20 铜杯

条件：在狂暴状态（Berserker mode）下干掉 50 个敌人。

Found!
15 铜杯

条件：找到一扇神秘的木门。

心得：在第一章开始阶段找到第 4 块狗牌前打破的木门就是所谓的“神秘木门”了。

Clean Up on all Aisles
10 铜杯

条件：在与 BOSS 胖子 Blob 的战斗中破坏超市中所有的物品。

心得：超市场景比较大，可破坏的物品也非常多，因此可以多利用胖子 BOSS 的撞击帮助玩家尽快破坏物品，空出手来时，金刚狼也可以和 BOSS 一起搞破坏。

Blender
25 银杯

条件：使用 Claw Spin 干掉 200 个敌人。

心得：Claw Spin 的操作是按住 R2 按□键，由于这一招的攻击力比较小，因此可在提升其攻击力和持续时间后再对体力较少的杂兵使用。

Walking Death
50 金杯

条件：HARD 难度通关。

心得：因为一些强力连续技的存在，HARD 难度并不难，只有打四个巨人时会比较麻烦。此处不要把巨人同时引出，而是选择在角落里把巨人一个一个地消灭掉。一对一的话，巨人们绝不是金刚狼的对手。

Heightened Senses
20 铜杯

条件：在野性直觉状态下干掉 200 个敌人。

心得：按十字键上方向进入的野性直觉状态在游戏中非常有用，战斗中多多使用即可。

Environmentally Friendly
15 铜杯

条件：使用环境中的物品干掉 10 个敌人。

Whatever it Takes
20 铜杯

条件：使用环境中的物品干掉 30 个敌人。

心得：在野性直觉状态下，环境中可用于杀敌的物品为绿色，把敌人往这些物品上扔就行了。

Slice n' Dice
15 铜杯

条件：一次攻击干掉 6 个敌人。

Weapon X
25 铜杯

条件：在狂暴状态（Berserker mode）下干掉 150 个敌人。

心得：在狂暴模式杀杂兵像切菜，又有高肢解率，因此可积极使用。

Fully Loaded
35 铜杯

条件：所有能力全部升满级。

心得：全能力升满级至少要升到 38 级才有足够的能力点数，一般在刷战斗熟练度的过程中就能达成。

TIPS 游戏的关卡中有很多工作日志（Worklog）可以调查，会有一些剧情相关的对话。有些是电影中的录音，喜欢系列作品的玩家不容错过！



文 九兵卫 美编 心の永恒 **通关时间：完成主线流程约需25小时。**

由于原作发售时间较早，所以很多 FANS 并没有接触过系列初代。本次 PSP 版在游戏很多方面都进行了改善和调整，给这样的 FANS 提供了一个重新补课的机会。而本作优异的音乐、剧情和系统，也能让初次接触新玩家从头感受“《女神异闻录》系列”的独特魅力。

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

攻略透解 GUIDE THROUGH

女神异闻录 PERSONA	Atlus		角色扮演
PSP	ペルソナ		日版
	2009年4月29日发售	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

Battle 战斗系统

指令说明

戦う 基本作战指令，玩家在该选项下可以自由选择普通物理攻击、枪攻击以及技能攻击等多种作战方式。

対話 和对方的恶魔(业魔除外)展开交涉，具体在后文中会有详细分析。

アナライズ 分析战斗中遇到的敌人特性，用来确定发动攻击时的策略，是开战前必不可少的过程(不会消耗行动时间)。不过要注意的是只有曾经被打败过的敌人才能对其进行分析，若是首次交战则不可以。



フォーム 用于在战斗中切换或者编成各种阵型，每执行一次该指令需要消耗一回合行动时间。

オート 自动战斗，这是令游戏战斗节奏加快的关键。当玩家选择“リプレイ”，系统则会自动重复执行我们前一次在“戦う”选项中选择的指令，除非敌人全部被击败或者玩家中途按下 × 键将其终止。如果自动战斗时遇到敌人不在攻击范围内或者 SP 不足的情况，系统则会自动为该角色下达防御命令。不过，自动战斗也是把双刃剑，在不了解敌人相性的情况下草率使用可能瞬间团灭。

逃げる 战斗中以一定概率逃跑，与敌人等级差距越大成功率越高，相反则越低。

Skip 在战斗中按下 START 可以跳过敌我双方在释放技能时的仲魔演出效果，这样能节省不少时间。

地形

在战斗中，地形是一个很重要的影响因素。由于不同的技能攻击范围和距离区别很大，而一些可以攻击复数敌人技能还会对敌人是否位于一行或者一列有要求，所以根据战斗的实际情况来随时调整自己的阵型是非常有必要的。

另外，当前排的敌人被消灭后，后排的敌人才会自动靠上来，而对于那一些只会使用近程攻击却又被卡在后排的敌人，我们可以利用这一点来规避掉它们的攻击。



异常状态



各种五花八门的异常状态一直是系列的特色，这里给大家列出所有异常状态的名称和效果，以供参考。

状态名称	效果
幸福	一定概率无法正常行动，严重时防御力会降低。
冻结	无法行动，电击弱点，受到火炎攻击可恢复。
感电	无法行动，冻结弱点。
混乱	无法正确执行指令，会攻击同伴。
魅惑	以物理攻击来攻击同伴。
缚り	无法行动。
睡眠	无法行动，无法回避。
不运	回避率大幅降低。
クローズ	一定概率无法使用 SP。
罪恶	无法攻击。
盲目	命中率和回避率大幅降低。
恐怖	一定概率战斗不能或者战斗脱离。
猛毒	攻击力减半，每回合 HP 扣减，战斗结束后持续。
麻痹	无法行动，每回合 SP 扣减。
石化	无法行动，防御力大幅降低，容易被会心攻击，战斗结束后持续。
病气	每回合 HP 扣减，战斗结束后持续。
濒死	战斗不能，战斗结束后恢复至 HP1 的状态。
透明	不会被敌人单体攻击锁定，无法使用仲魔。
凶暴	物理攻击力与命中率上升，无法正确执行指令。
人形	不会被敌人单体攻击锁定，可使用仲魔以外的攻击。
暴走	魔法攻击力与命中率上升，无法正确执行指令。
反击	可对敌人的物理攻击进行反击。
ウルフ	能力受月相影响，满月时为最高。

Belial 恶魔系统

恶魔类别

本作中有 9 个大种族共 22 个小种族，每一个小种族又对应不同的属性，具体见下表：



©ATLUS CO.,1996,2009

大种族	小种族	大属性
魔族	夜魔	evildark（暗黑）
	妖魔	elemental（精灵）
	妖精	elemental（精灵）
飞天族	天使	holylight（神圣）
	堕天使	evildark（暗黑）
龙族	龙王	holylight（神圣）
	邪龙	physical（物理）
鸟族	妖鸟	elemental（精灵）
	凶鸟	physical（物理）
兽族	魔兽	holylight（神圣）
	妖兽	evildark（暗黑）
鬼族	鬼女	physical（物理）
	妖鬼	holylight（神圣）
	地灵	elemental（精灵）
	邪鬼	elemental（精灵）
邪灵	幽鬼	evildark（暗黑）
	恶灵	evildark（暗黑）
	尸鬼	physical（物理）
外道	外道	physical（物理）
	业魔	evildark（暗黑）
人间	超人	normal（普通）
	魔人	normal（普通）

种族俗称	英文表示
幻魔	MAGICAN
女神	PRIESTESS
地母神	EMPRESS
魔神	EMPEROR
鬼神	HIEROPHANT
妖精	LOVERS
破坏神	CHARIOT
龙王	STRENGTH
圣兽	HERMIT
魔兽	FORTUNE
军神	JUSTICE
堕天使	HANGEDMAN
死神	DEATH
神兽	TEMPERANCE
魔王	DEVIL
邪神	TOWER
妖魔	STAR
夜魔	MOON
雷鸟	SUN
大天使	JUDGEMENT
龙神	WORLD
民灵	FOOL

恶魔交涉

恶魔交涉系统也是系列的一个特色，通过战斗中的“对话”选项，我们可以选择不同角色的对话方式来和恶魔进行交流。

游戏中的恶魔有喜、怒、恐怖和感兴趣四种状态，与之交谈中通过对话来叠加这四种状态，便会得到不同的奖惩。而玩家想要获得能用于仲魔合体的“スペルカード”，与恶魔交涉时就要提升关键的“兴味”值。为了提升该数值，我们还需要观察恶魔的性格才能选出对应的对话分支，有时还会发生少部分偶然对话事件。需要注意的是，得到恶魔“スペルカード”的前提条件是角色的PERSONA等级要高于恶魔的等级，否则会对方以太弱的理由而拒绝。得到卡片后再与该恶魔交涉，对方便会退场并留下礼物。下表中将各角色的对话分支与提升“兴味”值的恶魔性格予以列出，括号内为角色的简称，具体大家可以与后文中的恶魔状态一览中的数值搭配起来参考。



交涉结果

最终感情	结果
兴味＋喜び	获得“スペルカード”或者获得礼物
兴味	获得“スペルカード”
兴味＋恐怖	获得“スペルカード”
兴味＋怒り	获得“スペルカード”，同时受到伤害
喜び	敌人陷入“幸福”状态或者获得礼物
喜び＋恐怖	敌人陷入“魅惑”状态或者逃跑或者获得礼物
喜び＋怒り	敌人逃跑或者获得礼物
恐怖	敌人陷入“缚り”状态或者逃跑或者获得礼物
恐怖＋怒り	敌人攻击力上升或者陷入“混乱”状态或者逃亡或者获得礼物
怒り	敌人攻击力上升或者我方陷入“缚り”状态

对应不同性格恶魔“兴味”提升的对话分支

性格	主人公	麻希	マーク	南条	ブラウン	エリー	アヤセ	ゆきの	レイジ
贤い	—	—	—	演说する	世间话	あやす（男）	—	さとす	—
愚か	—	でまかせ	—	物でつる	—	—	—	无视する	无视する
阳气	劝诱する	—	ホラを吹く	—	惊かす	—	けなす	—	—
阴气	挑发する	—	—	皮肉をいう	—	—	泣き落とす（男）	—	—
强气	说得する	怯えるフリ	—	—	—	—	胁す	—	胁す
弱气	—	—	踊る	—	笑わせる	歌う	泣き落とす	—	—
短气	—	赖む	—	一喝する	—	劝诱する	—	—	—
高慢	—	—	见つめる	—	—	劝诱する（男）	诱惑する	—	—

combination 合体系统

合体手段



合成更强的仲魔最基本的要求就是要在战斗中通过交涉来取得各种恶魔的“スペルカード”，前面已经提到。得到了两张以上这样的卡片，我们就可以在游戏中一种名为“ベルベットルーム”的设施内进行仲魔合体了。

合体分为两种显示方式。其中“セルフ合体”会列出合体的具体相性关系，红色的反对属性相性合成时不会有额外能力的加成，但是出现民灵（FOOL）的概率比较高；白色的非干涉相性表示两种恶魔在属性上不会对合体结果带来影响；而蓝色的同属性相性的恶魔进行合体，合体结果的能力值会有5点的加算，魔法威力也会高出20。而“ガイド合体”则是一目了然地将所有可合体得到的仲魔以列表的形式进行表示，在这我们也能看到它们与各角色之间的相性关系：相性最高可发动仲魔的潜在能力，相性良可以在战斗中使用该仲魔，相性恶则不能在战斗中使用，如果是相性最恶，则连降魔也无法完成。

不管玩家选择哪种合体方式，其结果最终都是一样的，选择好两种恶魔后可以再加上道具来提升仲魔初始能力，比如魔法石或者封神具等等。虽然反对属性相性合体可以较高概率得到强力的民灵（无需附加道具），但正常情况下还是推荐大家按同属性相性来进行合体。

大属性合体相性表	elemental（精灵）	—	—	—
elemental（精灵）	同属性相性	physical（物理）	—	—
physical（物理）	反对属性相性	同属性相性	holylight（神圣）	—
holylight（神圣）	非干涉属性相性	非干涉属性相性	同属性相性	evildark（暗黑）
evildark（暗黑）	非干涉属性相性	非干涉属性相性	反对属性相性	同属性相性

降魔与仲魔培养

除了恶魔之间有相性关系，各个角色和仲魔之间也存在相性关系。合体出符合相性要求的仲魔（相性罪恶无法降魔）还不能直接进行战斗，还需要先进行降魔，简而言之就是将仲魔与角色进行配对，而降魔同样在“ベルベットルーム”中进行，也需要角色的等级不低于仲魔才可以。



降魔之后的仲魔可以在游戏菜单中随时切换，战斗中也可以，不同角色拥有的仲魔在平时是不能相互交换使用的。

做好以上的准备工作之后，我们就可以有针对性地培养仲魔了。在游戏中，仲魔的等级是不会变化的，它是衡量仲魔基础能力的一个数值。而我们在战斗中通过使用技能来提升的，是与仲魔的熟练度。熟练度越高，仲魔习得的技能越多，熟练度上升为MAX后，仲魔可以学会其最强技能。另外，玩家在战斗结束后获得经验值升级右侧的PERSONA等级，则是该角色可以获得相应等级恶魔“スペルカード”以及降魔的标准。

封神具

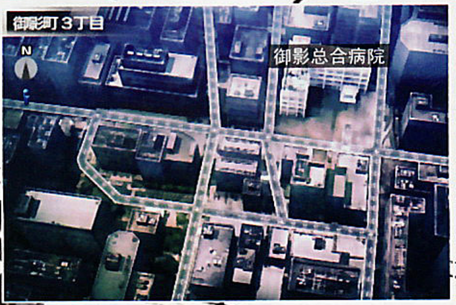
所谓封神具就是游戏中用来进行特殊合成的稀有道具，可以在游戏的剧情以及迷宫宝箱中获得。在普通流程终盘和“雪の女王篇”中获得的最强封神具，分别对应各个角色的最强仲魔。封神具的具体使用方法是将以任意两种恶魔合成出封神具仲魔对应的种族，最后加成道具时选择对应的封神具即可将合体结果转化为该封神具对应的仲魔了。最强仲魔虽然在降魔时没有使用限制，但在合体时需要合体等级达到该封神具仲魔的等级（合体等级为合体的两个恶魔的等级平均值+3）。关于所有封神具的入手方法，我们将在以后向大家具体介绍。

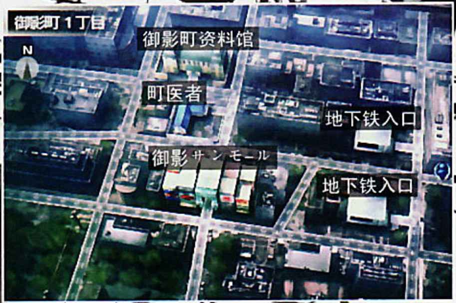
除了封神具，游戏中获得的一些魔法石也可以用于仲魔的合体，好处是在新的仲魔诞生时会习得新的对应技能。

难度 开始新游戏时玩家可以选择三种难度，这也是PSP版新增的要素之一。不同的难度只是在战斗会有所区别，而剧情和隐藏要素方面则不受影响。

Story 流程攻略













圣エルミン学园

①剧情结束后从1F出口离开，前往御影总合病院。

②若希望流程中期玲司能够加入，前往病院前需在学园内触发以下事件：1F职员室与老师对话；2F空教室找到玲司；在2-1教室与男学生对话。

御影总合病院

①进入御影町东北方向(参见地图)的御影总合病院之前，同样有一些玲司加入的剧情要触发：在"ジョイ通り"的娱乐场和稻叶正男(マーク)的朋友对话；与"ジョイ通り"便利店里的玲司母亲对话；去废工厂再次和玲司相遇。



②进入病院直接来到3-2触发园村的剧情，病院异界化之后返回2F的前厅(ロビー)会有自动战斗；

③继续下到1F的接待处，调查被柜子压住的护士并选择"手をかす"施以帮助，否则会使游戏终盘获得的封神具减少。强制战斗胜利后英理子(エリー)加入。

④离开御影总合病院还有一个玲司加入的事件要前往"セベクビル前"触发。

圣エルミン学园

①进入学园后雪野和英理子离队，随后前往1F保健室触发剧情。

②此时玩家可以选择进入"セベク篇"或是"雪の女王篇"，下文中将介绍主线"セベク篇"，而"雪の女王篇"的进入条件我们也会在后面给大家列出。

③从1F的紧急入口出去，剧情战斗后麻希和南条加入，进入前方墙壁上的洞口便开始"セベク篇"。

御影警察署

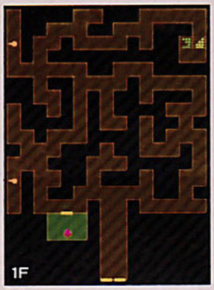
①从御影町北部进入警察署，调查右上角墙壁上的钥匙取得"留置场の键"。

②来到2F再转至1F的留置场发生强制战斗，随后稻叶正男归队；与上杉秀彦(ブラウン)对话时选择"一绪に行こう"可以令其加入，但是会使队伍满员而无法再加入包括玲司在内的其他角色。同样的，此时也可以前往地下铁御影站让那里的英理子加入。



废工厂

①离开警察署前往御影町1丁目的废工厂会遇见绫濑优香(アヤセ)，令其加入同样会满员。而此时如果没有触发之前玲司加入的剧情或者队伍中只有4人，绫濑会强行加入。



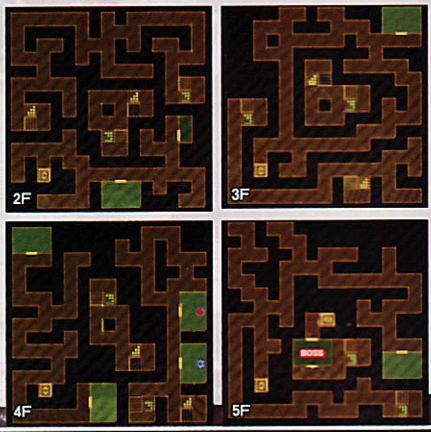
②调查东北方向的装置进入地下通道，在B1F按图所示分别开启西边通道中的两个开关，随后从东北角的楼梯直接进入"セベクビル"。

セベクビル

①进入"セベクビル"后从1F的电梯来到5F，再从该层东南角的楼梯一直往下走到1F。



②再次回到再从1F中央的楼梯一路折回5F，支社长室发生游戏中第一场BOSS战。



娱乐场 游戏中的购物街中有娱乐场，在这里能玩到小游戏并获得硬币奖励。通过这些硬币可以兑换不同的道具，在迷宫走累了的玩家可以再这里调节放松一下。

BOSS	超人タケダ		
LV	种族	名称	HP
30	超人	タケダ	720
相性	冰结、地震、技、突击有效		



第一场 BOSS 战并不难，但是战斗开始时我方会受到一次全体攻击，使用全体回复魔法“メディア”打起来会比较轻松。

③战斗胜利后调查房间内的桌子，从门外的电梯下楼来到B1F地下研究所。在通道最里面的房间发生剧情并选择“赤いボタンを押す”救出博士，否则终盘时获得的封神具会减少，之后便自动进入异世界的圣エルミン学园。

圣エルミン学园

①麻希离队后前往2－5的教室和阳介对话，麻希重新回到队伍中后学园会再次发生地形上的变化。

②如果此时玩家的队伍为4人且已经触发前面提到的所有玲司加入的事件，那么前往2F的美术室发生强制战斗后玲司便会加入。

③穿过美术室的门一路前进，最终来到1F的中庭，随即便是BOSS战。

BOSS	妖兽テッソ		
LV	种族	名称	HP
36	妖兽	テッソ	1250
相性	电击、突击弱点；重力、核热、弓、拳、铁炮耐性		



多用电击属性的魔法攻击以及带电效果可以使BOSS弱体化。而BOSS本身的HP也不多，除了一招全体攻击的“メギド”，并不会有太大的威胁，稳扎稳打就是。

④战斗结束后回到异世界的圣エルミン学园，去 3F 的图书室触发剧情。













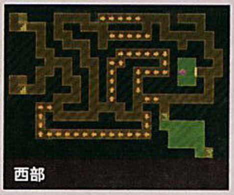
御影町

①离开学园后去异世界御影町西侧的“アラヤ神社”，触发剧情后再前往御影乡土资料馆获得“破魔の镜”，然后便可以向下一个迷宫“地下铁御影站”出发。

②起身前可以去购物中心的装备店提升一下防具，仲魔也适当地进行提升。

地下铁御影站

①从地下铁御影站西部往东部前进，在西北角的区域发生 BOSS 战。





BOSS	邪鬼ヨグソトスJr		
LV	种族	名称	HP
39	邪鬼	ヨグソトスJr	1150
相性	冰结吸收；电击反射；重力、核热、冲击、片手剑弱点		

该BOSS实力不强，但我方要注意电击属性的魔法千万不要使用。如果队伍中有热核魔法的仲魔最好，没有的话以常见的重力魔法也能对其构成较大的伤害。

ブラックマーケット

①从地下铁御影站出口进入“ブラックマーケット”（进入后无法外出），进入这里的酒吧后触发剧情。

②进入酒吧隔壁房间便是下一个迷宫——カーマ宫殿，在此之前我们可以利用“ブラックマーケット”内的各处设施稍事调整。

カーマ宫殿

①进入“カーマ宫殿”后按以下顺序前进：B1F 台阶至 B2F、B2F 电梯至 B4F、B4F 落穴至 B5F、B5F 落穴至 B6F、B6F 东边的落穴至 B7F、B7F 落穴至 B8F、B8F 东边的落穴至 B7F，最后再从 B9F 东边的落穴至 B10F。在通道深处的房间发生剧情后自动返回酒吧。

②再次休整一番后重新返回“カーマ宫殿”，以同样的路线下到 B10F，再次进入通道深处的房间，剧情对话中选择“麻希の絵の方が上手い”，否则终盘时获得的封神具会减少。紧接着就是 BOSS 战。

仲魔归还 由于玩家所能携带的卡片最多只能有12枚，所以我们有时就需要前往“ベルベットルーム”归还仲魔（降魔选项）。将熟练度为MAX(LV8)的仲魔进行归还，我们还可以得到稀有物品奖励。

BOSS	超人ハーレムクイーン		
LV	种族	名称	HP
40	超人	ハーレムクイーン	1240
相性	核热吸收；冰结弱点；技、突击、疾风、铳炮有效		



本场战斗只有主角和麻希两人上场，所以不能掉以轻心，而且BOSS还会石化攻击，要及时用技能或者道具回复，当BOSS使出“九十九螺旋击”的时候，也要及时全员回复，如果有其中一人陷入濒死就比较被动了。

③战斗之前如果选择“クイーンの绘の方が上手い”，本战就会全体成员参战，但BOSS的能力值也会相应上升。

④胜利后返回地面时可以先通过楼梯回到B7F，然后再利用电梯上到B2F。当然，如果队伍中有返回迷宫出口技能的仲魔就不用费心了。

御影町

①从“ブラックマーケット”离开后下一个目的地是御影町的“マナの城”，在那里触发完剧情后重新回到地下铁御影站。

②由地下铁御影站的东部一路走到西部并来到地面，这样可以前往位于御影町另一侧的“迷いの森”。

迷いの森



①进入“迷いの森”后往西南角的小屋前进，路上会有会旋转的机关，我们只要倒退着踩上去便能转到自己想要的方向，所以也并不会有太大的麻烦；

②在小屋内触发剧情时会有三次对话选择，我们应该依次选择如下对应关系的回答：かくてれば あんぜんでしょ？——逃げるな；なぜお兄ちゃんはたたかうの？——みんなのため；なぜ生きてるの？——その答えを探すため。只有这样才能使游戏进入Good Ending，否则在终盘前就会直接进Bad Ending。

③剧情结束后获得“半分のコンパクト”，而对话中回答错误则会与BOSS——外道チディベア发生战斗。

マナの城



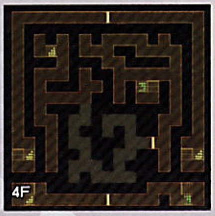
①离开“迷いの森”，按照刚刚来时的路线途经地下铁御影站回到“マナの城”，调查大厅入口旁边的台座并将“半分のコンパクト”放置于其中便可以打开这里的大门；

②“マナの城”1F北部的两个楼梯通往2F的存盘点，从南侧的两个楼梯可以上到2F再到3F。

③3F也有两个楼梯，一个通往5F的宝箱房间，一个通往BOSS所在房间。









BOSS	魔神サルワ		
LV	种族	名称	HP
55	魔神	サルワ	4125
相性	地震吸收；火炎、冰结、疾风弱点；弓耐性		



本场战斗开始时我方除了主角和麻希，其他角色都会以1/4的HP应战，所以一开场就要进行全体回复。BOSS的全体伤害魔法比较棘手，如果有地震耐性或者吸收的仲魔则会战斗轻松许多。另外，物理系的魔法攻击对BOSS的攻击效果不明显。

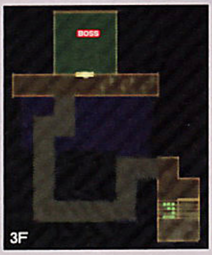
④战斗胜利后从“迷いの森”离开，转道地下铁御影站前往御影町东部2丁目的“幽灵屋敷”

幽灵屋敷

①进入幽灵屋敷从西北角的楼梯上2F（另一个楼梯拿宝箱），接着再一路前进到3F的房间便可触发剧情，路程并不算太长。







②在剧情对话时选择“ハリティーと战わない”，否则不但终盘时获得的封神具数量会减少，而且随即还会有BOSS战发生，在这场战斗中麻希将不会加入。

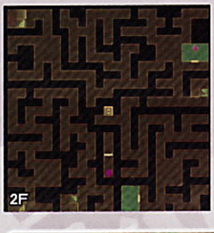
デヴァ・ユガ



①幽灵屋敷的剧情结束后会自动进入“デヴァ・ユガ”。从1F的电梯前往3F，接着从楼梯下到1F的另一侧，最后再由楼梯一直爬到5F。

②将5F如图所示的两个开关打开，然后从中央的落穴掉落到4F。经过存盘点，由楼梯来到6F，这里的有一个田字形的机关，踩上去会切换灯光的亮暗，只有将亮光练成十字型，前方的门才会打开。

③在6F北部的房间内发生剧情，对话时选择“その答えを探すため”，否则终盘时获得的封神具会减少，之后就是BOSS战。





BOSS	魔神サルワ		
LV	种族	名称	HP
66	魔人	カンドリ	2000
相性	神经反射；降魔吸收；奇迹、铁炮弱点；疾风、地震、投具、技系有效；火炎、重力、片手剑、两手剑、弓矢耐性		

BOSS	魔人ゴッドカンドリ		
LV	种族	名称	HP
76	魔人	ゴッドカンドリ	2000
相性	奇迹吸收；疾风、冰结、电击、突击、斧耐性；火炎、重力、冲击、降魔、核热、铳、弓矢、鞭弱点		

本场BOSS战分为**两个形态**，第一形态的难度不算高，但敌人**的相性比较复杂**，所以我们在攻击之前**最好看准了再**打。进入第二形态后，BOSS**的“光の裁き”**

路线关系 除了前期剧情，进入“セベク篇”或者“雪の女王篇”就不能再重新选择路线了，想要玩另外的路线就必须重新开档。由于“雪の女王篇”难度偏高，所以推荐大家二周目再尝试。另外，这两条路线还分别对应一个Good Ending和Bad Ending。

和混乱攻击比较麻烦，建议在战斗中多给我方增加一些有效状态，无法形成战斗力的角色就专心负责回复，打的时候要相对稳一些。



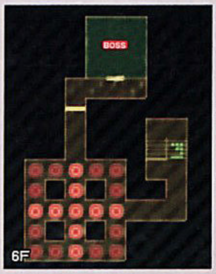

4F


5F

④战斗结束后麻希离队，从楼梯回到4F，然后直接由南部的落穴掉到3F，进入旁边原本锁着的房间即可发生剧情。

⑤如果在对话中选择了其他选项或者此战之前触发了Bad Ending的条件，此时便直接进入Ending。

⑥剧情后得到“坏れたコンパクト”和“绿のコンパクト”，接着调查房间内左上角的闪光处得到“混沌の镜の破片”，之后随即被自动传送至“迷いの森”。



6F

迷いの森

①再次来到这里后，直接按之前的路线前往东北角的“果子の家”，发生对话后就可以进入森林的内部迷宫。



1F内部

②森林内部依然有很多旋转机关，还是以倒退式方法前进。在最深处的小屋里会遇到麻希，对话中选择“逃げるな！”，否则终盘时封神具会减少。剧情结束后麻希归队。

③由小屋下方的捷径回到“果子の家”，一番对话完成后便可离开这里。



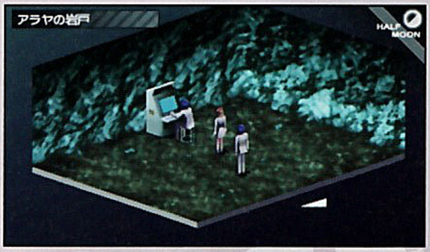
アラヤの岩戸

①返回御影町，来到位于1丁目的“アラヤ神社”，触发剧情后进入“アラヤの岩户”。由于该迷宫只能主角和麻希两人前往，所以提前做一下准备也无妨。

②“アラヤの岩户”每一层的迷宫都不长，大家最好不要把这里的宝箱漏过。一直往下走，在B8F的房间内，另一个“主角”会将我方所有角色的封神具全部奖励给我们，最多为5个，具体数量则和玩家是否触及前面流程中影响条件有关。

全角色对应最强封神具

人物	封神具	LV	种族	仲魔名称
主角	ロゼッタの石碑	62	EMPEROR	アメン・ラー
マキ	バッセ	61	PRIESTESS	ヴェルザンディ
南条	鳖甲ぶちの眼镜	60	JUDGEMENT	ヤマオカ
マーク	禊の圣水	59	CHARIOT	スサノオ
ブラウン	ヴィクトリアルーン	54	JUSTICE	ティール
エリー	裁きの契约书	62	JUDGEMENT	ミカエル
アヤセ	鹿の剥制	59	MAGICIAN	フレイ
レイジ	バビロンの棺	58	DEATH	モト



③得到封神具后继续向下走，在B9F遇到麻希后获得“青いコンパクト”，接着就可以离开迷宫和神社里的其他同伴会合。

アヴィデア界


1F东部区域


1F西部区域


1F西北部区域

①离开“アラヤ神社”，剩下的就是最终迷宫了。不用说大家自然也明白，练级以及一番采购是免不了的。建议在“御影サンモール”多花点时间，除了将防具提升至最好，补充SP、解状态异常、区域障碍伤害无效、魔法反弹等等这些应急道具也可以准备充分一点；条件允许的话，还可以将各个角色的最强仲魔给提前合成出来。

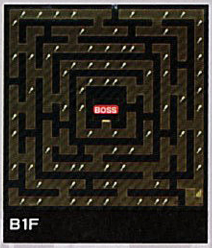
②在前往圣エルミン学园3F图书室时，剧情结束后就可以进入最终迷宫“アヴィデア界”

③进入迷宫后按照：1F西部区域→1F中央区域→1F东部区域→2F东部区域→2F中央区域→2F西部区域→1F西部区域→1F西北部区域→B1F的顺序前进便可到达最终BOSS所在房间。


1F中央区域


2F西部区域


2F东部区域



B1F


2F中央区域

BOSS	魔神パンドラ（第一形态）		
LV	种族	名称	HP
85	魔神	パンドラ	5826
相性	铳弱点		

BOSS	魔神パンドラ（第二形态）		
LV	种族	名称	HP
99	魔神	パンドラ	15000
相性	随头发颜色变化		



最终BOSS分为两个形态。前一阶段问题不大，多用大伤害的魔法攻击可以对其造成较大伤害，只是BOSS有削减我方SP的技能，为了给后面做好准备，打完第一形态之前要适当回复；第二阶段BOSS每回合行动两次而且还会切换状态，其中红发时BOSS弱物理攻击，冰结反射，火炎、电击、疾风、地震、核热、重力吸收；绿发状态BOSS则弱魔法攻击，火炎、地震、电击、核热、重力、降魔是其弱点。如果本场战斗中有魔法攻击无效的仲魔，或者多使用相应的反射道具，打起来都会轻松很多。

通关后 主线流程“セベク篇”完成后开启隐藏迷宫——御影遗迹・深层；而“雪の女王篇”完成后则开启隐藏迷宫——恶魔の山・深层。两者的难度都比正常流程要高出很多。

全恶魔一览

为了在战斗中始终占据优势，游戏中要对敌人的能力了如指掌，这样才能百战百胜。考虑到系列一向强调以克制恶魔的属性为战斗中的基本原则，以下便将游戏中玩家遇到的所有敌方恶魔予以列出，其中还包括能引起恶魔“兴味”与“喜び”的对话选项以及陷入“恐怖”后恶魔掉落的道具。版面的原因，表格中的对话选项均为句首假名的简写，而人名对照大家可以参照本页下方的信息条。

LV	种族	恶魔名	HP	相性	提升“兴味”	提升“喜び”	所持道具
1	尸鬼	ゾンビさん	10	枪击无效 魔法弱	麻：でま マ：踊る	主：说得 南：物で	QQメット
1	外道	スライム	18	魔法弱	主：挑发 麻：でま	主：歌う ブ：ナン	银のマニ车
2	妖精	ピクシー	12	疾风反射 物理魔法弱	ブ：笑わ マ：ホラ	麻：頼む ブ：世间	魔石
2	恶灵	ポルターガイスト	20	物理攻击强 火炎弱	南：物で エ：劝诱	ブ：ナン 南：皮肉	魔石
3	幽鬼	ガキ	30	枪击反射	南：皮肉	ブ：ナン	ディスポイズン
3	尸鬼	ゾンビくん	30	魔法略强 枪击无效 魔法弱	マ：踊る 麻：でま マ：踊る	南：物で 主：说得 南：物で	メタルカード
4	地灵	ノッカー	40	地震吸收 冲击弱	ブ：笑わ マ：ホラ	主：歌う 麻：頼む	アームガード
4	尸鬼	ゾンビちゃん	40	枪击无效 魔法弱	主：说得 麻：でま	主：歌う ブ：笑わ	マジカルガード
5	恶灵	クイックシルバー	50	物理攻击强 火炎弱	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	コアシールド
5	尸鬼	ゾンビナース	50	枪击无效 魔法弱	主：挑发 南：皮肉	ブ：ナン エ：怖い	伤药
6	魔兽	ケットシー	45	突击等无效 鞭弱	マ：见つ マ：ホラ	主：歌う 南：演说	つるつるドロップ
7	夜魔	ナハトコボルト	29	魔法吸收 物理攻击弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	メス
8	妖精	ジャックフロスト	48	冰结反射 物理魔法弱	主：劝诱 麻：でま	主：说得 麻：怯え	マハブフストーン
8	妖鬼	イヒカ	80	魔法略强	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	モップ
8	恶灵	ゴースト	80	物理攻击强 火炎弱	麻：でま マ：踊る	主：说得 南：物で	マジカルガード
8	外道	ちんぴら	88	魔法弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	地返しの玉
9	堕天使	ウコバク	90	火炎吸收 冰结弱	麻：でま エ：踊る	主：说得 麻：怯え	かめかめキャンディ
9	妖兽	アーヴァンク	74	突击等无效 鞭弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	ディスパライズ
10	妖魔	アガシオン	70	火炎反射 物理魔法弱	麻：でま マ：踊る	主：说得 南：物で	伤药
10	妖鸟	バー	60	疾风无效 枪击弱	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	メタルカード
11	地灵	レプラホーン	110	地震吸收 冲击弱	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	マハマグナスストーン
11	尸鬼	ゾンビコップ	110	枪击无效 魔法弱	主：说得 麻：頼む	麻：おだ エ：怖い	ディスパライズ
12	魔兽	カーシー	90	突击等无效 鞭弱	主：说得 ブ：惊か	主：歌う 麻：おだ	シャドウニードル
12	幽鬼	フジムスメ	120	枪击反射 魔法略强	主：劝诱 ブ：惊か	主：说得 麻：でま	ディスパライズ
13	夜魔	ナイトメア	91	魔法吸收 物理攻击弱	麻：でま マ：踊る	主：说得 ブ：ナン	パララマストーン
13	邪鬼	グレムリン	130	冰结反射 物理魔法弱	麻：頼む	主：歌う 麻：怯え	つるつるドロップ
14	天使	エンジェル	140	魔法无效 物理攻击弱	ブ：惊か エ：歌う	主：说得 麻：でま	アセイミナイフ
14	凶鸟	モー・ショボー	100	冲击无效 枪击弱	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	マハザンストーン
14	超人	シークレットサービス	187	无	－	－	マッスルドリンコ
15	妖精	ジャックランタン	90	火炎反射 物理魔法弱	主：劝诱 麻：でま	主：说得 麻：おだ	マハラギストーン
15	邪龙	コカトライズ	225	疾风吸收 精灵魔法弱	麻：でま 南：物で	主：说得 南：皮肉	ディストーン
15	恶灵	ドリブラー	150	物理攻击强 火炎弱	マ：见つ ア：诱惑	麻：おだ ブ：ナン	ゴーデンダック
15	外道	ヤクザ	165	魔法弱	マ：见つ ア：诱惑	麻：おだ 南：演说	プラズマソード
16	妖兽	ヌエ	132	突击等无效 鞭弱	麻：でま 南：物で	主：说得 南：皮肉	伤药
16	妖鬼	ハンニャ	160	魔法略强	南：一喝 エ：劝诱	ブ：ナン エ：怖い	红莲の鞭
17	堕天使	ニスロク	170	魔法无效 物理攻击弱	主：说得 ブ：惊か	主：歌う 麻：おだ	つるつるドロップ
17	鬼女	ヨモツシコメ	170	核热反射 精灵魔法弱	麻：でま 南：物で	主：说得 ブ：笑わ	银のマニ车
18	妖魔	ガンダルヴァ	126	电击吸收 物理魔法弱	マ：挑发 エ：劝诱	主：歌う ブ：世间	フォシャール
18	妖精	ルサールカ	108	冰结反射 物理魔法弱	主：劝诱 ブ：惊か	主：说得 麻：でま	ターコイズ
19	夜魔	リリム	133	魔法吸收 物理攻击弱	主：说得 麻：頼む	麻：おだ ブ：ナン	ポイズマストーン
19	妖鸟	タクヒ	114	疾风无效 枪击弱	麻：頼む マ：踊る	南：物で	マハガルストーン
19	邪鬼	オーガ	190	精灵魔法强 物理魔法弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	オニキス
19	恶灵	ブキミちゃん	170	物理攻击强 火炎弱	麻：でま マ：踊る	主：歌う ブ：ナン	魔净扇
20	魔兽	ネコマタ	150	突击等无效 鞭弱	主：劝诱 ブ：惊か	主：说得 麻：でま	かめかめキャンディ
20	地灵	コボルト	200	地震吸收 冲击弱	麻：頼む エ：劝诱	麻：怯え ブ：世间	魔石
20	超人	エージェント	222	无	－	－	メタルカード
21	天使	アークエンジェル	210	魔法无效 物理攻击弱	マ：见つ ア：诱惑	麻：おだ 南：演说	克敌弓
21	幽鬼	エンク	210	枪击反射 魔法略强	麻：でま マ：踊る	主：歌う ブ：ナン	マラカイト
22	龙王	ヤトノカミ	308	物理攻击强 魔法弱	麻：怯え 南：皮肉	麻：おだ エ：劝诱	アイアンクロー
22	妖兽	キャス・パルク	193	突击等无效 鞭弱	麻：でま 南：物で	主：说得 ブ：笑わ	ガラガラドリンク
23	妖精	ダークエルフ	138	疾风反射 物理魔法弱	ブ：世间 南：一喝	マ：踊る エ：怖い	フィジカルガード
23	邪龙	ワイバーン	345	疾风吸收 精灵魔法弱	麻：怯え ア：泣き	麻：おだ 南：皮肉	ムーンストーン
23	鬼女	セイレーン	230	物理攻击强 精灵魔法弱	マ：见つ ア：诱惑	麻：おだ ブ：ナン	マハグライストーン
24	外道	こっくりさん	264	魔法弱	南：一喝 エ：劝诱	ブ：ナン レ：手品	メイルブレイカー
25	凶鸟	メガイラ	170	疾风吸收 精灵魔法弱	麻：怯え 南：皮肉	ブ：ナン ゆ：いじ	マハジオストーン
25	妖鬼	トケビ	250	魔法略强	ブ：笑わ 南：演说	麻：頼む	パララディストーン
25	恶灵	はなこさん	250	物理攻击强 火炎弱	ブ：惊か エ：歌う	主：说得 麻：でま	魔石
26	妖魔	ハオカー	182	冰结反射 物理魔法弱	麻：怯え 南：皮肉	麻：おだ エ：劝诱	トパーズ
26	堕天使	マルファス	260	魔法无效 物理攻击弱	主：说得 麻：怯え	エ：怖い	银のマニ车
26	尸鬼	テケテケ	260	枪击无效 魔法弱	主：说得 ブ：惊か	主：歌う 麻：おだ	ディストーン
27	夜魔	パリカー	189	魔法吸收 物理攻击弱	麻：頼む ブ：世间	南：皮肉 マ：踊る	メタルカード
27	邪鬼	サラシナヒメ	270	火炎反射 物理魔法弱	マ：见つ ア：胁す	南：演说 レ：手品	ガラガラドリンク
28	妖鸟	オキュペテー	170	疾风反射 物理魔法弱	ブ：世间 マ：挑发	南：演说 マ：踊る	アクアマリン
28	幽鬼	キャリー	280	枪击反射 魔法略强	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	つるつるドロップ
29	天使	プリンシパリティ	290	魔法无效 物理攻击弱	マ：见つ エ：あや	南：演说 エ：怖い	マジカルガード
29	魔兽	ゲンクロウ	232	突击等无效 鞭弱	ブ：笑わ マ：踊る	麻：頼む 南：物で	スパイクソマイ
29	鬼女	イワテ	290	核热反射 精灵魔法弱	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	银のマニ车
30	龙王	ノズチ	420	地震吸收 疾风略弱	南：物で エ：劝诱	ブ：ナン 南：皮肉	メタルカード
31	妖精	ポリスーン	186	地震反射 物理魔法弱	主：说得 ブ：惊か	主：歌う 麻：でま	ガーネット
31	妖兽	ブラックウィドウ	255	突击等无效 鞭弱	主：挑发 ブ：世间	南：皮肉 マ：踊る	フィジカルガード
32	妖鬼	ピコリュス	320	魔法略强	主：说得 麻：怯え	麻：おだ エ：怖い	ヘキサドライブ
32	地灵	ドヴェルガー	320	地震吸收 冲击弱	ブ：世间 南：皮肉	レ：手品	マハマグナスストーン
32	外道	アナトミー	343	魔法弱	ブ：惊か 南：演说	主：歌う 麻：でま	ツインバード
33	堕天使	エリゴール	330	魔法无效 物理攻击弱	ブ：世间 マ：见つ	南：演说 エ：歌う	风魔の胁差
33	邪龙	フンババ	495	冰结吸收	南：物で	主：说得	アメジスト

人名简写对照 主——主角；麻——园村麻希（マキ）；南——南条圭（なんじょう）；マ——稻叶正男（マーク）；ゆ——黛雪野（ゆきの）；エ——桐岛英理子（エリー）；ブ——上杉秀彦（ブラウン）；ア——绫濑优香（アヤセ）；レ——城户玲司（レイジ）

LV	种族	恶魔名	HP	相性	提升“兴味”	提升“喜び”	所持道具
				精灵魔法弱	エ：劝诱	南：皮肉	
34	夜魔	ヒノエンマ	238	魔法吸收 物理攻击弱	主：挑发 マ：见つ	ブ：ナン 南：皮肉	地返しの玉
34	鬼女	アルケニー	340	重力反射 精灵魔法弱	南：一喝 エ：劝诱	ブ：ナン エ：怖い	マハグライパストーン
34	幽鬼	ヤカー	340	枪击反射 魔法略强	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	ディスシック
34	恶灵	くちさけ	340	物理攻击强 火炎弱	レ：手品	ブ：ナン 南：皮肉	ディスパライズ
35	妖魔	ジン	245	火炎反射 物理魔法弱	主：说得 ブ：惊か	主：歌う 麻：でま	ヒランヤ
35	邪鬼	オセロット	350	火炎反射 物理魔法弱	麻：でま 南：物で	主：说得 南：皮肉	ブリザストーム
35	尸鬼	ザップ	350	枪击无效 魔法弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	乾坤石
36	天使	パワー	360	魔法无效 物理攻击弱	主：说得 麻：赖む	麻：おだ エ：怖い	ターコイズ
36	凶鸟	ティシポネー	220	疾风吸收 精灵魔法弱	麻：怯え 南：皮肉	ブ：ナン ゆ：いじ	ザンダインストーン
37	魔兽	オルトロス	277	突击等无效 鞭弱	主：劝诱 主：说得	主：说得 麻：おだ	メギドストーン
37	妖鬼	ヤクシニー	370	魔法略强	主：说得 ブ：惊か	麻：おだ ブ：ナン	バルディッシュ
38	龙王	ナーガ	532	物理攻击强 魔法弱	マ：见つ エ：あや	南：演说 エ：怖い	オニキス
39	妖鸟	ケライノー	234	疾风反射 物理魔法弱	ブ：世间 マ：挑发	南：演说 マ：踊る	マハブフーラストーン
40	妖精	スミゾメ	240	冰结反射 物理魔法弱	主：挑发 マ：见つ	ブ：ナン 南：皮肉	マハラギオンストーン
41	堕天使	アラストール	410	魔法无效 物理攻击弱	南：一喝 エ：劝诱	ブ：ナン レ：手品	メタルカード
41	尸鬼	ゾンビペインター	410	枪击无效 魔法弱	主：挑发 マ：见つ	レ：手品	アダマンチウムクロー
41	外道	ドッペルゲンガー	429	物理攻击吸收 魔法弱	ブ：世间 南：一喝	レ：手品	マラカイト
42	夜魔	インキュバス	294	魔法吸收 物理攻击弱	麻：怯え 南：皮肉	麻：おだ エ：劝诱	ロンギヌス
42	邪鬼	ラクシャーサ	420	疾风反射 物理魔法弱	主：挑发 ブ：世间	ゆ：いじ レ：手品	ムーンストーン
43	妖魔	キューピッド	301	魔法强 物理攻击弱	マ：挑发 エ：劝诱	主：歌う ブ：世间	凤头斧
43	邪龙	キヨヒメ	645	火炎吸收 精灵魔法弱	ブ：世间 南：一喝	南：皮肉 マ：踊る	アンスウェラー
43	妖兽	スキュラ	354	突击等无效 鞭弱	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	トパーズ
43	鬼女	サロメ	430	电击反射 精灵魔法弱	マ：见つ ア：诱惑	麻：おだ ブ：ナン	マハザンマストーン
44	天使	ヴァーチャー	440	魔法无效 物理攻击弱	ブ：惊か 南：演说	主：歌う 麻：でま	バグナウ
44	龙王	ミズチ	616	冰结吸收 火炎略弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	アクアマリン
44	妖鬼	ブルシキ	440	魔法略强	主：劝诱 ブ：惊か	主：でま 麻：でま	鬼车
45	地灵	カワンチャ	450	地震吸收 冲击弱	主：说得 麻：怯え	麻：おだ エ：怖い	アギダインストーン
45	恶灵	レギオン	450	物理攻击强 火炎弱	マ：踊る エ：劝诱	主：歌う ブ：ナン	金毛九尾の鞭
45	业魔	オブスィーン	328	仅魔法有效	–	–	ソーマ
46	魔兽	セルケト	345	突击等无效 鞭弱	マ：挑发 ア：诱惑	ブ：ナン 南：演说	ガーネット
47	妖鸟	アエロー	292	疾风反射 物理魔法弱	ブ：世间 マ：挑发	南：演说 マ：踊る	マハガルーラストーン
47	幽鬼	ドゥルジ	470	枪击反射 魔法略强	マ：见つ ア：胁す	南：演说 レ：手品	フィジカルガード
47	业魔	グリード	379	仅魔法有效	–	–	宝玉
48	堕天使	ベリス	480	火炎吸收 冰结弱	ブ：世间 南：一喝	レ：手品	愚诗の石版
49	妖精	ティターニア	294	地震反射 物理魔法弱	主：劝诱 ブ：惊か	麻：でま ブ：世间	妖刀ニヒル
49	业魔	ジェラシー	384	仅魔法有效	–	–	ソーマ
50	龙王	オトヒメ	700	冰结吸收 火炎略弱	マ：挑发 ア：けな	ブ：ナン 南：演说	アメジスト
50	外道	シャドウ	550	物理攻击吸收 魔法弱	マ：见つ エ：あや	レ：手品	メタルカード
50	业魔	ベリカシティ	441	仅魔法有效	–	–	ダイアモンド
51	夜魔	サキュバス	357	魔法吸收 物理攻击弱	ブ：笑わ マ：ホラ	麻：赖む ブ：世间	オパール
51	妖魔	テング	357	疾风反射 物理魔法弱	麻：赖む エ：あや	エ：怖い レ：手品	ガルダインストーン
51	邪龙	ムシュフシュ	765	电击反射 精灵魔法弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	只者の剑

LV	种族	恶魔名	HP	相性	提升“兴味”	提升“喜び”	所持道具
51	鬼女	ダーキニー	510	核热反射 精灵魔法弱	主：说得 ブ：惊か	麻：おだ ブ：ナン	はんごうこう
52	天使	ドミニオン	520	魔法反射 枪攻击弱	マ：见つ エ：あや	南：演说 エ：怖い	エンケラ
52	妖兽	カトブレパス	429	突击等无效 鞭弱	麻：でま マ：踊る	主：歌う ブ：ナン	タンザナイト
52	妖鬼	ヤクシャ	520	魔法略强	マ：见つ ア：诱惑	麻：おだ 南：演说	圣文の石版
52	业魔	レイジネス	483	仅魔法有效	–	–	黑绳の石版
53	凶鸟	アレクト	400	疾风吸收 精灵魔法弱	麻：怯え 南：皮肉	ブ：ナン ゆ：いじ	フレイダインストーン
53	邪鬼	ギリメカラ	530	物理攻击反射	麻：赖む ブ：世间	レ：手品	かぎろひ丸
54	魔兽	ドゥン	405	突击等无效 鞭弱	主：说得 麻：赖む	麻：おだ エ：怖い	地返しの玉
54	地灵	ウベルリ	540	地震吸收 冲击弱	主：劝诱 主：说得	主：说得 麻：おだ	マグダインストーン
54	幽鬼	ヴェータラ	540	枪击反射 魔法略强	南：皮肉 マ：踊る	ブ：ナン 南：物で	パール
55	妖鸟	ルフ	330	疾风无效 枪击弱	マ：见つ ア：诱惑	麻：おだ 南：演说	ブフダインストーン
55	业魔	アラガンス	515	仅魔法有效	–	–	アレキサンドライト
56	堕天使	バルバトス	560	魔法反射 枪攻击弱	主：说得 ブ：惊か	主：歌う 麻：でま	ディスパライズ
56	超人	ブラックマン	492	无	–	–	メタルカード
57	妖精	オベロン	342	火炎反射 物理魔法弱	マ：见つ マ：ホラ	主：歌う 南：演说	グラダインストーン
57	天使	ソロネ	570	魔法反射 枪攻击弱	マ：见つ エ：あや	南：演说 エ：怖い	光破の石版
58	夜魔	トラソルテオトル	406	魔法吸收 物理攻击弱	麻：怯え 南：皮肉	ブ：ナン ゆ：いじ	ペトラマストーン
58	邪龙	クロウ：クルーワッハ	870	物理攻击强 魔法弱	麻：赖む	麻：おだ エ：怖い	ルビー
59	龙王	クエレブレ	826	物理攻击强 魔法弱	ブ：世间 南：演说	麻：赖む エ：歌う	ヒランヤ
59	鬼女	ランダ	590	核热反射 精灵魔法弱	マ：见つ ア：胁す	南：演说 レ：手品	メギドラストーン
60	妖魔	シウテクトリ	420	火炎反射 物理魔法弱	マ：见つ エ：あや	南：演说 エ：怖い	メタルカード
61	邪鬼	ヘカトンケイル	610	精灵魔法强 物理魔法弱	南：物で エ：劝诱	主：说得 南：皮肉	エメラルド
63	妖兽	マンガド	693	突击等无效 鞭弱	主：挑发 ブ：世间	ゆ：いじ レ：手品	ナックルバロン
64	夜魔	ジャヒー	448	魔法吸收 物理攻击弱	マ：见つ ア：胁す	南：演说 レ：手品	シシリッカストーン
64	天使	ケルブ	640	魔法反射 枪攻击弱	主：挑发 ブ：世间	レ：手品	宝玉
65	妖魔	ガネーシャ	455	疾风反射 物理魔法弱	マ：见つ マ：ホラ	主：歌う 南：演说	サファイア
65	堕天使	ペイモン	650	魔法反射 枪攻击弱	マ：挑发 エ：劝诱	主：歌う ブ：世间	影破の石版
66	凶鸟	フレスベルグ	660	冲击无效 枪击弱	南：一喝 エ：劝诱	ブ：ナン レ：手品	マハジオンガストーン
66	幽鬼	ミヤスドコロ	660	枪击反射 魔法略强	ブ：世间 南：一喝	南：皮肉 マ：踊る	カルカッタ土产
67	龙王	ウロボロス	938	物理攻击强 魔法弱	ブ：世间 マ：见つ	南：演说 エ：歌う	寅の腹巻き
68	外道	グリーミーズ	748	魔法弱	ブ：世间 南：演说	麻：赖む エ：歌う	ジオダインストーン
70	邪龙	ファヴニール	999	物理攻击强 魔法弱	ブ：世间 南：一喝	レ：手品	オリーブの首饰り
71	堕天使	アドラメルク	710	魔法反射 枪攻击弱	マ：见つ ア：诱惑	ブ：ナン 南：皮肉	一日一膳
75	妖兽	フェンリル	825	突击等无效 鞭弱	麻：赖む	麻：おだ エ：怖い	マキシテンペスト
99	魔人	アリス	999	全耐性	–	–	异教の偶像



“雪の女王篇”进入方法

御影总合病院剧情完成后：在 2–4 教室与女学生对话、3F 图书室与黑瓜对话、体育馆演剧部室与部长对话、3F 生徒会室与学生会长对话、1F 校长室与校长对话、打开体育馆仓库的箱子。最后再去走廊就可以触发剧情进入“雪の女王篇”。

即可力敌也能智取 新形态RPG闪亮登场



虽然本作是一款打着“角色扮演游戏”旗号推出的原创作品，不过在融入“守护村庄”的概念后，玩家所能做的则变成了在防守与进攻中寻找一个平衡点，用下达的“行动方针”来左右我方同伴的进退，所以感觉上更像是一款“半即时战略游戏”。众多职业的育成和搭配是整个游戏最大的乐趣所在，配合消灭敌人掉落的素材所衍生的合成系统，相信热衷于收集的传统玩家一定能在本作中发现让自己更加投入的要素。

通关时间： 主线流程约需 35 小时左右。

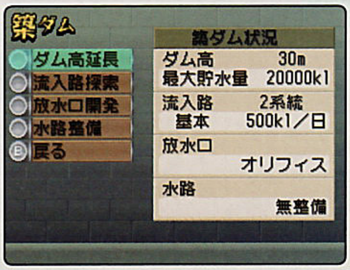
文 晴天　美编 木仙

迷宫与水坝	ACQUIRE	角色扮演
NDS ダン←ダム		日版
2009 年 4 月 29 日发售	1 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

ダン←ダム
DUNGEONS & DAM

攻略透解 GUIDE THROUGH

ダム



根据游戏的设定，水坝在整个游戏中不但需要使用特定职业才能升级，每次升级时也只能从以下四个项目中选择其一进行，而当 6 次升级机会用尽后将无法再进行升级。水坝最大的作用就是能尽可能多地消灭迷宫中不断出现的敌人，但同时也让我方失去了锻炼队伍和收集素材的机会，所以到了游戏后期的利用率反而会大幅下降。

升级项目	特定职业	效果
ダム高延长	大工・职人	增加水坝的储水量
流入路探索	探险家	增加水位的回复量
放水口开发	学者	扩大水攻的范围
水路整备	大工・职人	缩短水攻的发动时间

放水要诀

点击下屏幕右上方的图标会用特殊的标记来显示水流会经过的地方，而使用↑↓选择好流量后就会进入报警阶段，此时必须让迷宫中的队伍尽快撤离危险区域，否则一旦放水成功，我方的队伍也会随水流一起消失（普通的佣兵会在几天后出现在酒场的雇佣列表中，不满度高的佣兵甚至会出现不再返回的情况）。放水最大的好处就是可以消灭水流经过之处的敌人，而流经的魔法门也会因为受到影响，使召唤出来的怪物实力大减，尤其是在后期敌众我寡的不利形势下，适时地放水还会起到一发逆转的作用，大大减少村庄和部队的损失。

村庄设施讲解

随着主线流程的推进，村庄中会依次开放七种设施的使用权，而其中除“神殿”以外，在白天进入任意设施与管理员（排名第一的 NPC）对话选择“投资”可以提升设施的等级，升级后的设施不但在夜晚的“抗打能力”会得到强化，同时也会追加各种新的效果，为玩家提供更多便利的功能。



设施升级	
等级	所需金钱
2	10000
3	20000
4	40000
5	70000
6	100000
7	100000

注： 所有设施中除ダム外最多可提升到 5 级。

神殿

选择“エルカ（编成）”进入战斗准备阶段；选择“フィア（记录）”可以保存游戏的进度；选择“战いの夜へ（战斗）”直接开始夜晚的战斗。



©2009 ACQUIRE Corp.All right reserved.

酒场

设施升级后会增加玩家能够雇佣的人数上限和减少“不满度”的增加量。与管理对话可以进行“雇佣”和“除籍（开除）”佣兵的工作（雇佣的佣兵等级相当于当前队伍中所有成员的平均等级），其中所有的初级职业在满足条件后会在酒场中逐步出现，而触发第五章“新たな力”的事件后可以从“酒场”雇佣所有的上级职业，但前提是玩家必须满足上级职业的转职条件才行。



不满度

玩家雇佣的佣兵执行除“休息”以外的“行动方针”都会提升一定量的该数值（在战斗中死亡会大幅增加），当达到 100 后该名佣兵会自动脱离玩家的队伍，此时需要前往酒场消费和其人物状态下“cost 值”相同的金钱才能让其重新回归队伍。

转职

当我方任意佣兵的等级超过 LV20 时选择“转职”可以进化为上级职业，之后转职的角色会保留当前的等级和之前职业已经学习的技能，但到 LV40 还未转职的初级职业将无法再进行转职。

锻冶屋

游戏中所有的装备都存在“品质”的设定，随着战斗次数的增加，品质降低后装备的性能也会随之下降，所以每天完成夜晚的战斗后都不要忘记使用这里的“修理”指令来恢复装备的品质。升级该设施后会减少“修理”装备耐久所消耗的金钱，同时“装备生产”或“装备合成”时附加“魔法属性”（相当于特殊效果）的几率上升。



装备生产

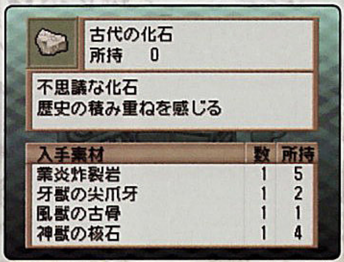
需要使用特定素材制作装备，材料主要通过“研究所”对怪物掉落的道具进行“素材精炼”后获得。

装备合成

将同类的武器、防具或饰品进行合成，由于最终的成品有一定的随机成分，所以建议玩家活用“S/L 大法”以免浪费来之不易的素材。要获得高级的魔法属性基本的原则是尽量使用相同魔法属性（同一魔法属性最多可强化到 +5）的装备合成，如果两件装备的魔法属性不同，则成品只取效果更高的一个。

研究所

消费一定量的金钱可以利用怪物掉落的素材进行“素材精炼”或“素材合成”得到高级素材，其中在同一次精炼中，随着同一个素材精炼次数的增加，能够获得高级素材的几率也越大。设施升级后，精炼和合成的费用都会降低。



养生所

主要出售回复类药品，随着设施等级的提高，会追加高级回复药品，售价也会更低。

仓库

选择“魔物录”可以了解已知敌人的详细资料，“百科事典”则为所有道具和魔法属性的收集率。升级此处的最大作用就是可以提升玩家存放道具的种类和数量上限，是发展优先级仅次于酒场的主要设施。

战斗系统指南

由于游戏的战斗中玩家并不能操作同伴，所以如何分配好每个队伍的职责以及人员构成都是直接影响进攻和防守效率的关键，玩家在执行以下的指令时一定要三思而后行。

编成

首先玩家需要按下 L 或 R 键查看每名角色“前卫行动”（前卫时アクション）、“后卫行动”（后卫时アクション）、“队长效果”的具体作用，之后便可以根据实际战斗的要求来调配我方人员的站位（左侧两格为前卫，右侧两格为后卫），以使其在战斗中能够发挥更大的战斗力。最后将光标移动到任意队伍的任意队员身上按下 Y 键可以将其指定为“队长”，发动“队长效果”与角色的前后卫站位没有关系。



战斗准备

支给药

玩家可以将从“养生所”购买的回复药品配置到任意队伍中，这样每完成一次战斗，我方的队员就会根据当前的状态自动使用道具进行回复。惟一需要注意的是同一队伍最多可携带四种回复药品，同一药品的数量上限为 99。

任务

相当于在前面为大家提到的“行动方针”，以下为所有项目的具体作用：

项目	分支	作用
休息	无	不参加战斗，该队队员的 HP 和 MP 会在第二天完全回复
防卫	无	确保村庄设施的安全，最多可配置 6 个部队
补修	不同设施	恢复指定受损设施的耐久度，如果出现已经损坏的设施，至少需要将耐久度提升到 30% 以上才能在白天进行访问（所有设施的耐久度每天都会固定回复 5%）
侵攻	魔物扫讨	对敌人所处的迷宫进行探索，优先消灭通道中的魔物
	ゲート破坏	优先消灭繁衍怪物的魔法门
	魔力源破坏	歼灭迷宫中的 BOSS
探索	财宝探查	搜索之前任意迷宫中的宝箱，建议队伍中配置一个“シーフ”或“探险家”来解除宝箱陷阱
	战斗训练	着重消灭任意迷宫中的怪物，适合提升新加入佣兵的等级
	采掘	必须在队伍中配置一个“职人”或“大工”才能从任意迷宫中获得矿物

注：参与侵攻和探索的队伍数量总和不能超过 3。

节省时间 虽然游戏的剧情不多，不过对于想缩短游戏时间的玩家来说，在对话时一直按住 START 键可以加快对话的显示速度，而且这个操作也同样适用于战斗结束后的报告界面。

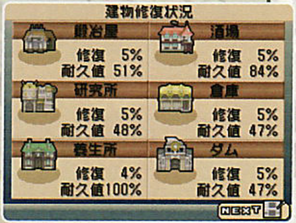
开始战斗

正式开始战斗后，村庄的防守部队待在默认的村中央会有HP和MP缓慢恢复的效果，而当有敌人进攻设施时，所配置的队伍会按照“从上到下、从左到右”的原则依次进行防御战斗；迷宫中的探索部队一开始会根据玩家设定的目标自动选择前进路线，用触控笔点击任意队伍会在下屏幕的右上角出现新的图标，其中点击“剑”为继续攻击之前设定的目标，“盾牌”为原地待机，如果该部队的附近出现敌人会自动上前进行战斗，“鞋”为朝迷宫的入口撤退，顺利脱出后该部队在当天的作战中将不再出现，“人”为强制脱离当前的战斗。

所以根据以上的规则，在每天的战斗中玩家首要确保的就是村庄的防守队伍是否和村庄可使用的设施数量相等，以避免出现敌人趁虚而入进行破坏的情况，而在迷宫中探索的队伍初期可以优先执行“魔物扫讨”来提升人物的等级，之后再根据魔法门的数量派出实力较强的队伍快速消灭。最后要提醒玩家的是，当消灭完迷宫中所有的魔法门后会触发出现BOSS的情节，同时迷宫中的所有魔法门也会进行再生，等于说又给了玩家练级的机会。另外在BOSS战中如果不幸被敌人全灭，该部队会原地停留一段时间，之后会以50%的HP自动复活并再次与BOSS进行战斗，因此一般配置2个队伍轮流攻击BOSS是节约消耗的有效手段。

战斗结束

每天的战斗结束后会出现战况报告，系统会自动根据当前村庄设施的等级，以及当晚受到损害的程度给予一定数量的奖金（寄付金）。“收获”界面中凡是与敌人战斗的部队都有可能出现掉落道具清单，玩家只能选择获得和该队伍人数相同数量的道具，其余的则自动丢弃（基本的原则是优先选择“NEW”标记的物品，而在队伍中配置一个“ポーター”则有“选取战利品数量+1”的特殊效果）。“成长”界面中除了不同队伍在之前战斗中获得的经验值外，系统还会根据当晚所有队伍的表现奖励“EXP点数”，使用它可以在不参加战斗的情况下直接提升指定队员的等级。最后如果还有道具和经验分配不满意的情况，玩家还可以选择“アイテム入手”和“レベルアップ”再次进行调整，而选择“もう十分”则退出结算画面进入第二天。



职业育成方案



作为整个战斗系统的核心组成部分，玩家可以参考以下所有职业的详细信息来选择希望重点培养的对象，而为了节约篇幅，以下的上级职业都只列出LV20以后可以学习的技能。

基本职业	上级职业	上级职业
ウォーリアー	ヘビーナイト	サムライ
ストライカー	枪术士	
ウィザード	ボムマジシャン	エンチャンター
ヒーラー	ガードナイト	ブースター
シーフ	クノイチ	
アーチャー	ガンナー	
ポーター	トレーダー	探险家
职人	大工	シェフ
	矿山士	
学者	大炮使い	

エーデル

Eder



加入条件	触发第二章“魔王の探し物”的事件

以魔法攻击见长的角色，中期学会“强者の余裕”后可以利用MP减少，知识和敏捷上升的优势对敌人造成更大的伤害。

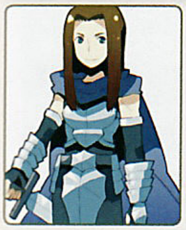
前卫行动	エンチャントフォース	强化武器魔法属性的单体攻击（MP9）
后卫行动	四属性魔法	和装备武器属性相同的单体魔法（MP8）
队长效果	魔攻↑	提升队伍的魔法攻击力

等级	技能	等级	技能
10	对粘	28	魔攻↑+1
12	杖特化+1	30	布装特化+1
14	魔攻↑+1	32	知识アップ+1
16	精神力アップ+1	34	杖特化+1
20	强者の余裕	36	魔攻↑+1
22	杖特化+1	38	杖特化+1
24	布装特化+1	40	强化魔法
26	知识アップ+1		

特殊角色

マクサ

Macsa



加入条件	初期同伴

HP和攻击力成长优秀的角色，队长技能由于有吸引敌人的效果，所以在探索迷宫时能有效遏制不断出现的敌人，减轻村庄受到攻击的几率。

前卫行动	スラッシュ	普通攻击
后卫行动	ソードウェイブ	命中率和威力较低的普通攻击
队长效果	攻击↑	提升队伍攻击力
	敌寄せ	吸引附近的敌人主动攻击自己

等级	技能	等级	技能
6	丈夫さアップ+1	24	轻装特化+1
8	攻击↑+1	26	腕力アップ+1
10	敌寄せ	28	丈夫さアップ+1
12	剑特化+1	30	对人
14	轻装特化+1	32	攻击↑+1
16	腕力アップ+1	34	剑特化+1
18	丈夫さアップ+1	36	攻击↑+1
20	攻击↑+1	38	剑特化+1
22	剑特化+1	40	街の护り手

オブリ

Obre



加入条件	将锻冶屋升级到LV2后保证一名ウォリアー在LV10以上，最后依次触发第二章“老将军”、“将军の愿い”的连续事件

游戏初期凭借武器的高攻击力比较活跃的职业，但后期随着敌人攻击力的增高，较低的HP也容易陷入濒死的窘境，所以应转为后卫保证攻击输出。

前卫行动	一刀两断	单体强力攻击
后卫行动	斩空	单体远程攻击
队长效果	攻击↑	提升队伍的攻击力
	敌寄せ	吸引附近的敌人主动攻击自己

等级	技能	等级	技能
10	敌寄せ	28	攻击↑+1
12	刀特化+1	30	布装特化+1
14	攻击↑+1	32	腕力アップ+1
16	幸运アップ+1	34	刀特化+1
20	见切り	36	攻击↑+1
22	刀特化+1	38	刀特化+1
24	布装特化+1	40	一意专心
26	腕力アップ+1		

トリニティ

Trinity



加入条件	将养生所升级到LV2后保证一名アーチャー在LV10以上，最后依次触发第二章“ガンプリンセス”、“王道”的连续事件

前期由于武器攻击力低难以有所作为的角色，后期配合极高的回避率和会心一击率可以造成比其他职业更大的伤害输出，非常适合在后卫作战。

前卫行动	クイックドロウ	命中率低但容易会心一击的强力攻击（MP2）
后卫行动	ロックオンシュート	命中率和会心一击率都较高的强力攻击（MP2）
队长效果	敏捷↑	提升队伍的回避率

等级	技能	等级	技能
10	皇族の威严	28	敏捷↑+1
12	铳特化+1	30	器用さアップ+1
14	轻装特化+1	32	敏捷↑+1
16	幸运アップ+1	34	铳特化+1
20	对飞行	36	敏捷↑+1
22	铳特化+1	38	铳特化+1
24	轻装特化+1	40	ブラストダンス
26	器用さアップ+1		

初级职业



ウォーリアー Warrior

雇佣条件	初期即可
攻守兼备的万能型职业，前期可以作为队伍的主攻手着重培养，而后期会因为防御力的不足而很难持续在前线作战。	

前卫行动	スラッシュ	单体普通攻击
后卫行动	ソードウェイブ	威力和命中率较低的普通攻击
队长效果	攻击↑	提升队伍的攻击力

等级	技能	等级	技能
–	轻装特化+1	22	剑特化+1
2	剑特化+1	24	轻装特化+1
4	腕力アップ+1	26	腕力アップ+1
6	丈夫さアップ+1	28	丈夫さアップ+1
8	攻击↑+1	30	强气
10	对人	32	攻击↑+1
12	剑特化+1	34	剑特化+1
14	轻装特化+1	36	攻击↑+1
16	腕力アップ+1	38	剑特化+1
18	丈夫さアップ+1	40	受け流し
20	攻击↑+1		



ウィザード Wizard

雇佣条件	初期即可
由于实际对敌人造成的伤害主要依赖于武器的魔法属性，所以要想发挥最大的战斗力，搜集和合成强力的装备对玩家来说是不小的考验。	

前卫行动	高速咏唱	和装备武器属性相同的单体魔法，但命中率低（MP9）
后卫行动	四属性魔法	和装备武器属性相同的单体魔法（MP8）
队长效果	MP↑	提升队伍的最大MP

等级	技能	等级	技能
–	布装特化+1	22	杖特化+1
2	杖特化+1	24	布装特化+1
4	知识アップ+1	26	知识アップ+1
6	MPアップ+1	28	MPアップ+1
8	MP↑	30	谛观
10	对兽	32	MP↑
12	杖特化+1	34	杖特化+1
14	布装特化+1	36	MP↑
16	知识アップ+1	38	杖特化+1
18	MPアップ+1	40	マジックシールド
20	MP↑		



ストライカー Striker

雇佣条件	触发第二章"ストライカー"的事件
HP和攻击成长优秀的作战单位，惟一的缺点仍然是防御力过低，后期需要有回复型的角色辅助战斗才能确保安全。	

前卫行动	横打	单体普通攻击
后卫行动	远当て	远程单体攻击
队长效果	命中↑	提升队伍的命中率

等级	技能	等级	技能
–	轻装特化+1	22	格斗特化+1
2	格斗特化+1	24	轻装特化+1
4	腕力アップ+1	26	腕力アップ+1
6	HPアップ+1	28	HPアップ+1
8	命中↑+1	30	カウンター
10	对魔	32	命中↑+1
12	格斗特化+1	34	格斗特化+1
14	轻装特化+1	36	命中↑+1
16	腕力アップ+1	38	格斗特化+1
18	HPアップ+1	40	心眼
20	命中↑+1		



カージィ Carzii

加入条件	初期同伴
注重防御的魔法型角色，前期受MP的限制不能发挥足够的战斗力，后期持有高性能的杖后整体实力会有明显提升。	

前卫行动	マナバースト	无属性单体魔法（MP10）
后卫行动	四属性魔法	和装备武器属性相同的单体魔法（MP8）
队长效果	MP↑	提升队伍MP的最大值

等级	技能	等级	技能
–	重装特化+1	22	杖特化+1
2	杖特化+1	24	重装特化+1
4	知识アップ+1	26	知识アップ+1
6	MPアップ+1	28	MPアップ+1
8	MP↑+1	30	钢のこころ
10	对兽	32	MP↑+1
12	杖特化+1	34	杖特化+1
14	重装特化+1	36	MP↑+1
16	知识アップ+1	38	杖特化+1
18	MPアップ+1	40	マジックシールド
20	MP↑+1		



メーネ Mohne

加入条件	触发第二章"魔王の探し物"的事件
能力比较平庸的角色，最后学会的"观察眼"是非常有效的调查手段，但需要配合提高会心一击率的角色才能发挥作用。	

前卫行动	アクティブアナライズ	首次攻击可以发现敌人的弱点，之后对同一敌人的伤害提高10%
后卫行动	应急处理	回复濒死同伴一定量的HP
队长效果	攻击↑	提升队伍的攻击力
	命中↑	提升队伍的命中率

等级	技能	等级	技能
10	对人	26	知识アップ+1
12	命中↑+1	28	攻击↑+1
14	布装特化+1	30	トラブルメイカー
16	知识アップ+1	32	命中↑+1
20	攻击↑+1	34	攻击↑+1
22	命中↑+1	36	命中↑+1
24	布装特化+1	40	观察眼



ヒーラー Healer

雇佣条件	初期即可
队伍中不可能缺少的回复单位，凭借所有的行动都不消耗MP和药品的优势可以一直培养到最后，终极技能可以在每次战斗后回复我方全体5%的HP。	

前卫行动	应急处置	回复濒死同伴一定量的HP
后卫行动	深度治疗	大量回复濒死同伴的HP
队长效果	魔防↑	提升队伍的魔法防御力

等级	技能	等级	技能
–	ドジっ子	22	回复上升+1↑
2	回复上升+1	24	布装特化+1
4	布装特化+1	26	MPアップ+1
6	MPアップ+1	28	精神力アップ+1
8	魔防↑+1	30	药の知识
10	精神力アップ+1	32	魔防↑+1
12	回复上升+1	34	回复上升+1
14	布装特化+1	36	魔防↑+1
16	MPアップ+1	38	回复上升+1
18	精神力アップ+1	40	HP自动回复
20	魔防↑+1		



グレン Glen

加入条件	将酒场升级到LV2后触发第二章"いきだおれ"的事件
职业性能和マクサ比较相似，满级后可以获得攻击反射的效果，所以将其安排在前卫可以在很多战斗中占得先机，尤其是BOSS战中不能缺少的主攻手。	

前卫行动	寸劲	无视敌人一定防御力的普通攻击
后卫行动	远当て	远程普通攻击
队长效果	命中↑	提升队伍的命中率
	敌寄せ	吸引附近的敌人主动攻击自己

等级	技能	等级	技能
10	对魔王	26	命中↑+1
12	格斗特化+1	28	HPアップ+1
14	轻装特化+1	30	腕力アップ+1
16	腕力アップ+1	32	命中↑+1
18	HPアップ+1	34	格斗特化+1
20	命中↑+1	36	命中↑+1
22	格斗特化+1	38	格斗特化+1
24	轻装特化+1	40	ハイカウンター



サヤノ Sayano

加入条件	将仓库升级到LV2后保证一名ヒーラー在LV10以上，最后依次触发第二章"人狼"、"治愈魔法"、"人狼と银の秘药"的连续事件
注重防御和辅助角色，中期获得降低敌人攻击力的技能后，配合处于后卫时发动的承受攻击可以在BOSS战中最大程度地抑制我方的消耗。	

前卫行动	リジェネレイトアサルト	将普通攻击所造成伤害的10%转化为自身的HP（MP6）
后卫行动	ライフストリームハイ	当同伴濒死时，最多代替同伴承受自身8%最大HP的伤害（MP4）
队长效果	防御↑	提升队伍的防御力

等级	技能	等级	技能
10	挑发	28	防御↑+1
12	盾特化+1	30	重装特化+1
14	防御↑+1	32	丈夫さアップ+1
16	HPアップ+1	34	盾特化+1
20	プレデターアイ	36	防御↑+1
22	盾特化+1	38	盾特化+1
24	重装特化+1	40	绝对の盾
26	丈夫さアップ+1		



学者 Biologist

雇佣条件	将研究所升级到LV2后保证一名ウィザード在LV10以上，最后依次触发第二章"トラブルメイカー"、"ダムの夜景から"、"学园都市の魔王"的连续事件
虽然是完成怪物图鉴必备的职业，但由于升级所需的经验值较高，所以建议配合附带"祖王"魔法效果的武器来提高效率。	

前卫行动	アクティブアナライズ	首次攻击可以发现敌人的弱点，之后对同一敌人的伤害提高10%
后卫行动	アナライズ	直接调查敌人的弱点，之后对同一敌人的伤害提高10%
队长效果	攻击↑	提升队伍的攻击力
	命中↑	提升队伍的命中率

等级	技能	等级	技能
–	大器晚成	22	命中↑+1
2	命中↑+1	24	布装特化+1
4	布装特化+1	26	知识アップ+1
6	知识アップ+1	28	攻击↑+1
8	攻击↑+1	30	强气
10	对人	32	命中↑+1
12	命中↑+1	34	攻击↑+1
14	布装特化+1	36	命中↑+1
16	知识アップ+1	40	观察眼
20	攻击↑+1		

临时暂停 在夜晚的防御阶段，选择村庄中心的防守部队后，只要玩家不确定他们的移动地点，战斗时间就会一直处于暂停的状态，方便来不及思考的玩家有充足的时间来确定接下来的战术。



アーチャー
Archer

雇佣条件	初期即可
适合在后卫作战的单位，后期在保证HP全满的情况下使用单体攻击能够对敌人造成较高的伤害，终极技能则能无视敌人的耐性给予其伤害。	

前卫行动	速射	命中率较低的单体攻击
后卫行动	スナイプシュート	牺牲自身回避率发动强力的单体攻击
队长效果	命中↑	提升队伍的命中率

等级	技能
–	轻装特化+1
2	弓特化+1
4	器用さアップ+1
6	腕力アップ+1
8	命中↑+1
10	对飞行
12	弓特化+1
14	轻装特化+1
16	器用さアップ+1
18	腕力アップ+1
20	命中↑+1

等级	技能
22	弓特化+1
24	轻装特化+1
26	器用さアップ+1
28	腕力アップ+1
30	豪胆
32	命中↑+1
34	弓特化+1
36	命中↑+1
38	弓特化+1
40	ロックスナイプ



ポーター
Porter

雇佣条件	初期即可
虽然攻击力较低，但防御力却意外地高，而将其编入队伍中的最大好处是可以获得更多的战利品，非常适合喜欢收集物品的玩家。	

前卫行动	チャージ	单体普通攻击
后卫行动	ガード	使自身受到的伤害减半
队长效果	敏捷↑	提升队伍的回避率

等级	技能
–	布装特化+1
2	丈夫さアップハイ+1
4	精神力アップ+1
6	蔑み+1
8	敏捷↑+1
10	对人
12	丈夫さアップハイ+1
14	布装特化+1
16	精神力アップ+1
18	蔑み+1
20	敏捷↑+1

等级	技能
22	丈夫さアップハイ+1
24	布装特化+1
26	精神力アップ+1
28	蔑み+1
30	冷酷
32	敏捷↑+1
34	丈夫さアップハイ+1
36	敏捷↑+1
38	丈夫さアップハイ+1
40	收纳の达人



职人
Artisan

雇佣条件	初期即可
攻击力成长优秀，大多数技能都可以抑制装备品质减少所带来的负面效果，所以可以给玩家节约不少开销，而该职业的另一个优势是可以采取制作或合成装备的矿石。	

前卫行动	ヒット	单体普通攻击
后卫行动	ガード	使自身受到的伤害减半
队长效果	经验↑	提升队伍获得的经验

等级	技能
–	轻装特化+1
–	腕力アップハイ+1
2	经验↑+1
4	器用さアップ+1
6	劣化减少+1
8	腕力アップハイ+1
10	职人技艺
12	经验↑+1
14	轻装特化+1
16	器用さアップ+1
18	劣化减少+1

等级	技能
20	腕力アップハイ+1
22	经验↑+1
24	轻装特化+1
26	器用さアップ+1
28	劣化减少+1
30	对魔法建筑物
32	腕力アップハイ+1
34	经验↑+1
36	腕力アップハイ+1
38	经验↑+1
40	装备ドロップ

主线迷宫资料全书

由于游戏中只要不让村庄所有的设施遭到破坏就不会 GAME OVER，所以玩家在触发完必要的主线情节后，其余时间都可以无限制地循环挑战迷宫来提升队伍的整体实力。而以下的内容中，晴天会以不同的主线迷宫来划分整个游戏的章节，并为大家列出主线事件、迷宫攻略要点和敌人的相关资料，相信只要有足够的耐心，要突破任何一个难关都只是时间的问题。

流程的进行方式

每天一开始玩家都可以选择一个剧本来推动主线情节的发展，之后前往"神殿"选择"戦いの夜へ（战斗）"即可直接进入夜晚的迎敌阶段，完成后开始第二天，并如此周而复始直到消灭掉"テレード内"的最终 BOSS 迎来结局。另外在每一个迷宫还未突破前，剧本中除了与"同伴加入"有关的情节需要玩家特别留意外（详情可参看职业育成部分），当所有的剧本触发完毕后只会固定出现 1 ～ 3 个与村庄有关的剧本，玩家可以根据自己的喜好随意选择，它们并不会影响之后的故事发展。

Prologue 村庄防卫战



剧情后会自动进入防御阶段，之后选择"うん"将下屏幕中在村庄中心待机的队伍移动到酒场，然后再从酒场移动回来完成基础操作的教学。选择任意一项开始正式防御，之后敌人出现的频率并不高，建议玩家让部队原地待机，等待时间结束就能轻松击退来犯的敌人。自动前往神殿选择"もう大丈夫"后按→键移动到"カ－ジィ队"，接着在任务里选择"市街防御"再退出就会开始第二次防御战，使用前一天的方法解决战斗后，第三天自动前往神殿选择"もう大丈夫"了解队伍编成的基本操作，最后再将魔法师放到カ－ジィ的队伍里退出编成界面。

第三天来到神殿会自动进入编成画面，将任意一个队伍的任务设定为"侵攻"下的"第 13 坑道ゲ－ト破坏"再退出即可开始新的战斗。先等待探索部队破坏魔法门，接着使用触控笔拖动屏幕寻找新的敌人，锁定后进入第二阶段，而新一轮的探索中电脑会提示玩家一个区域，当我方的部队移动到区域内后，点击屏幕右上方的"盾牌"标记使其原地待机即可完成所有的教学。最后会进行一场真正的防御战，建议迷宫中的部队不要盲目向前冲，在迷宫出口附近原地待机等待敌人自动送上门是最好的选择，只要天亮前村庄中有一个设施存活下来，我们就可以前往神殿保存记录了。



Chapter 1 第 13 坑道

关键事件
激励
见回りを一绪に

关键事件
父の记忆
怯えの樽

攻略要点

由于经过了前面的教学战斗我方已经损失惨重，所以当务之急就是尽快让酒场恢复运作，并通过不断地进行战斗累计资金将其提升到 LV2，这样雇佣的人员越多，队伍的数量也能够轻松应付不断涌现的敌人，让村庄的发展处于一个相对稳定的阶段。



正式实施侵攻后，派初期的两名同伴先破坏掉所有的魔法门会触发 BOSS 出现的情节，由于其单体攻击大约会造成 35 左右的伤害，所以只要保证我方的平均等级在 8 以上，用两个部队轮番进攻便能获得胜利。

杂兵资料		
名称	等级	掉落物品
ファベル	3	土块、魔兽爪、フェザーハット
バイウルス	5	魔物骨、魔兽骨、ウッドベスト
ラストバイター	10	谜の液体、魔兽壳、ラージベスト

Chapter 2 第21坑道

关键事件	关键事件
第21坑道	敌进化
锻冶屋复活	暴走
养生所复活	暴走の果て
研究所复活	见舞い
第13坑道探索	回复 不信
ダム	水路完成
フィアとチコ	水攻成功

攻略要点

为了让之后的战斗更加轻松，玩家必须尽快完成本章的特殊事件来收得新的同伴并开放上级职业的转职权。其中“养生所”复活后会进行分配教学，必须在编成界面每个部队的“支给药”一栏中放置巫女给予的药品才能继续之后的剧情。而触发“第13坑道探索”后会追加新的探索系统，玩家必须在编成界面中至少让一只部队执行“探索”下的“财宝调查”，并顺利完成一次防御战。第二个迷宫的魔法门比较分散，不过玩家也可以趁机慢慢提升我方的整体实力，而当所有的魔法门被破坏后，迷宫中将不会再出现新的怪物，直到触发“敌进化”的事件后所有的魔法门才会再次复活。之后触发“水路完成”的事件完成迷宫的第一次放水阻止魔法门的复活，最后剩下的自然就是挑战BOSS了，它的能力和前一个BOSS差不多，火属性的攻击大约会造成50左右的伤害，同样使用车轮战术消灭掉它。





杂兵资料		
名称	等级	掉落物品
バイウルス	5	魔物骨、魔兽骨、ウッドベスト
アキエス	10	硬い魔兽骨、大骨、树皮の靴
エリキウス	11	魔兽牙、魔兽の毛、羽毛双大盾
ケルベロス	15	魔兽爪、稀少な魔兽牙、チェーンメイル

Chapter 3 吸魔穴

关键事件	关键事件
吸魔穴	ウーラ
山と少女たち	心の悲鸣
樽型モンスター?	疑念と主张
手伝い?	ある真实
奇袭	少年たち
第21坑道探索	アリサとマリア
街の人们	

攻略要点

本章中期会出现与“银の秘药”和“オニキス”相关的事件，玩家可以无视它们的存在直接推进其他的主线情节，否则选择后会有特定的同伴强制离开队伍。新迷宫最大的威胁就是在其中行动会不断减少MP，所以在编成队伍时一定不要让以MP攻击为主的角色出战。而最后出现的BOSS由于会使用全体攻击，所以事先最好囤积一些资金购买充足的回复药，这样再配合回复职业的支援，解决它应该也不是一件困难的事情。



杂兵资料		
名称	等级	掉落物品
アキエス	10	硬い魔兽骨、大骨、树皮の靴
エリキウス	11	魔兽牙、魔兽の毛、羽毛双大盾
マグス	15	重い土块、魔物皮、ウッドメイル
リッチ	20	大骨、巨大骨、ブルーベスト

Chapter 4 炎の迷宫

关键事件	关键事件
炎の迷宫	乐胜ムード
潜入者	绝望の足音
遭遇	龟裂
纠缠	揺れる复仇心
亲友	广がる不番
仲直り	困惑
吸魔穴探索	虐げられる少女
おとり作战	气氛转换
おとり作战成功	过失
成功の果てに	折れる心
孤立	隔离

攻略要点

触发“炎の迷宫”的事件后之前关系同伴离开的事件就会消失，之后玩家就可以放心地选择剧本了。新的迷宫中会出现“队长HP不断下降”的负面效果，不过此处的敌人大多数以飞空系为主，所以队伍中持有特效攻击技能的职业越多，战斗起来越轻松。触发“绝望の足音”的事件后会出现BOSS，不过和之前不同的是，这次我们需要同时面对四个BOSS小队，所以为了保证在有限的时间内完成任务，玩家最好多派出一些魔法型的角色参战，如果条件允许的话，在队伍中配置“大炮使い”更是可以起到事半功倍的效果。



シーフ Thief



雇佣条件	初期即可

搜刮迷宫宝藏的必备职业，不但在前后排的攻击输出都比较稳定，行动速度快也能在与强敌作战时占得先机。

前卫行动	ブレイドダンス	单体普通攻击
后卫行动	スニークブレイド	命中率较高的单体攻击
队长效果	敏捷↑	提升队伍的回避率

等级	技能	等级	技能
–	布装特化+1	22	短剑特化+1
2	短剑特化+1	24	布装特化+1
4	器用さアップ+1	26	器用さアップ+1
6	陷阱解除+1	28	陷阱解除+1
8	敏捷↑+1	30	沉着
10	陷阱回避	32	敏捷↑+1
12	短剑特化+1	34	短剑特化+1
14	布装特化+1	36	敏捷↑+1
16	器用さアップ+1	38	短剑特化+1
18	陷阱解除+1	40	刹那の见切り
20	敏捷↑+1		

上级职业

ヘビーナイト Heavy Knight



转职条件	无

强化防御力的战士高级形态，终极技能可以保证后卫队员不受到任何伤害，但前提是有要高级的回复职业进行支援。

前卫行动	スラッシュ	单体普通攻击
后卫行动	スカイスラッシュ	对飞空敌人有特效的普通攻击
队长效果	攻击↑	提升队伍的攻击力
	敌寄せ	吸引附近的敌人主动攻击自己

等级	技能	等级	技能
20	钢の意思	32	丈夫さアップ+1
22	剑特化+1	34	剑特化+1
24	重装特化	36	攻击↑+1
28	攻击↑+1	38	剑特化+1
30	重装特化	40	钢铁の守护神

枪术士 Lancer



转职条件	グレン加入后

格斗家的强化版，充当前后卫都有稳定的攻击力，建议搭配会心一击率高的武器进行战斗。

前卫行动	直突	高命中率的单体攻击
后卫行动	伸穿	单体远程攻击
队长效果	攻击↑	提升队伍的攻击力

等级	技能	等级	技能
20	丈夫さアップ+1	32	攻击↑+1
22	枪特化+1	34	枪特化+1
24	轻装特化+1	36	攻击↑+1
26	对兽	38	枪特化+1
28	攻击↑+1	40	神枪の见切り
30	丈夫さアップ+1		

サムライ Samurai



转职条件	オブリ加入后触发第二章“传书”的事件

强化攻击的战士最终形态，配合高威力的武器可以实现极高的伤害输出。

前卫行动	袈裟切り	单体普通攻击
后卫行动	空斩	威力较低的远程攻击
队长效果	防御↑	提升队伍的防御力

等级	技能	等级	技能
22	刀特化+1	36	防御↑+1
28	防御↑+1	38	刀特化+1
34	刀特化+1		

怪物图鉴 游戏中在正常情况下击败敌人并不能在“魔物录”中显示它的全部资料，而对于想收集这部分内容的玩家来说，出战前必须在队伍中配置一个“学者”通过对同一个敌人累积攻击100次来解析敌人的情报。



ボムマジシャン Bom Magician

转职条件	トリニティ加入后触发第二章“火药兵器”的事件

魔法师的强化版，最大的优势就是攻击对魔法建筑物有特效，非常适合拆除迷宫中的魔法门。

前卫行动	集中爆破	单体魔法攻击
后卫行动	广域爆破	同时攻击敌方两名前卫
队长效果	MP↑	提升队伍的最大MP
	魔攻↑	提升队伍的魔法攻击力

等级	技能	等级	技能
20	轻装特化+1	32	腕力アップ+1
22	爆弹特化+1	34	爆弹特化+1
24	对魔法建筑物	36	魔攻↑+1
26	腕力アップ+1	38	爆弹特化+1
28	魔攻↑+1	40	震撼
30	轻装特化+1		



ガードナイト Guard Knight

转职条件	サヤノ加入后

性能和サヤノ相当的职业，在队伍中配置一个可以有效保证我方其他队员的安全。

前卫行动	リジェネレイトアサルト	将普通攻击所造成伤害的10%转化为自身的HP（MP6）
后卫行动	ライフストリーム	当同伴濒死时，最多代替同伴承受自身5%最大HP的伤害（MP4）
队长效果	防御↑	提升队伍的防御力

等级	技能	等级	技能
20	重装特化+1	32	丈夫さアップ+1
22	盾特化+1	34	盾特化+1
24	威压	36	防御↑+1
26	丈夫さアップ+1	38	盾特化+1
28	防御↑+1	40	绝对の盾
30	重装特化+1		



矿山士 Miner

转职条件	无

职人的另一个强化版，物理和魔法防御力都相当优秀。当然最关键的还是他的终极技能能够挖到稀有矿石，对于打造究级装备非常有帮助。

前卫行动	クラッシュ	单体普通攻击
后卫行动	ガード	使自身受到的伤害减半
队长效果	经验↑	提升队伍获得的经验
	魔防↑	提升队伍的魔法防御力

等级	技能	等级	技能
20	重装特化+1	32	丈夫さアップ+1
22	经验↑+1	34	经验↑+1
24	重装特化+1	36	魔防↑+1
26	丈夫さアップ+1	38	经验↑+1
28	魔防↑+1	40	レア采掘
30	对魔法建筑物		



エンチャンター Enchanter

转职条件	可以雇佣学者后

魔法师的最终形态，除了MP和魔法攻击力较高外，贫乏的技能几乎很难在后期的战斗发挥作用。

前卫行动	エンチャントフォース	强化武器魔法属性的单体攻击（MP9）
后卫行动	四属性防御	使用和武器魔法属性相同的防御魔法（MP9）
队长效果	MP↑	提升队伍的最大MP

等级	技能	等级	技能
20	布装特化+1	30	布装特化+1

杂兵资料		
名称	等级	掉落物品
クラブロ	18	魔兽壳、稀少な魔兽壳、チェーンハット
ベルトール	20	魔物鳞、硬い魔物骨、アースベスト
グラディアトール	26	稀少な魔物鳞、谜の结晶、グレートメイル
ビクマン	24	稀少な魔物鳞、アロンダイト、银月の镜
ナセル	26	稀少な魔兽の毛、アロンダイト、マン・ゴーシュ
ナシュト	25	稀少な魔兽牙、ルーンスタッフ、エルの圣典
カマンタ	23	稀少な魔兽牙、强皮の靴、强皮のベスト

Chapter 5 深渊の门

关键事件	关键事件
深渊の门	励まし
炎の迷宫探索	回归、そして……
热波	テレード
诱拐决行	新たな力
丧失	ミード

攻略要点

迷宫中魔法门召唤魔物的速度很快，所以要有效地攻击到魔法门就必须拥有强力的装备，以达到快速结束杂兵战的目的（如果出现有魔物挡在魔法门所在方格的情况，需要使用有“敌寄せ”的部队将其引离原地，然后再使用后续部队才能攻击到魔法门）。这里的BOSS最可怕的就是超高的HP，而且配合不断复活的魔法门，要想获得胜利，最好能够事先合成出“水の”魔法属性的武器，或使用无属性魔法的カージィ来作为主攻手段，当然在战斗中一定要准备足够的回复药，不然功亏一篑就太不划算了。



杂兵资料		
名称	等级	掉落物品
エクエス	24	弹性の魔物皮、巨大骨、ブルーフット
グラディアトール	26	稀少な魔物鳞、谜の结晶、グレートメイル
ラストバイター	10	谜の液体、魔兽壳、ラージベスト
ファフニル	30	巨大骨、幻兽の靴、净琉璃の镜

Chapter 6 光明宫

关键事件	关键事件
光明宫	父との再会
深渊の门探索	もう一つの再会
心休まる时	

攻略要点

虽然新的迷宫场景比较大，不过由于敌人的实力并没有明显的提升，魔法门也不会无限复活，所以要对付最后的BOSS只要派出上一章对付BOSS的强力部队就能轻松获胜。



杂兵资料		
名称	等级	掉落物品
グラディアトール	26	稀少な魔物鳞、谜の结晶、グレートメイル
サジタリウス	28	稀少な魔兽爪、古代の化石、マジカルブーツ
インペラトル	29	稀少な魔兽の毛、谜の结晶、结晶の盾
ジェネレイトワン	32	稀少な魔兽壳、幻兽の帽子、血玉石の腕轮



ガンナー Gunner

转职条件	トリニティ加入后触发第二章“火药兵器”的事件

猎人的强化版，如果迷宫中不是有很多飞行系的敌人，一般都没有什么上场的机会。

前卫行动	クイックドロウ	命中率低但容易会心一击的强力攻击（MP2）
后卫行动	ファニング	命中率高的连续攻击
队长效果	命中↑	提升队伍的命中率
	敏捷↑	提升队伍的回避率

等级	技能	等级	技能
20	器用さアップ+1	32	敏捷↑+1
22	铳特化+1	34	铳特化+1
24	轻装特化+1	36	敏捷↑+1
26	器用さアップ+1	38	铳特化+1
28	对飞行	40	ブラストダンス
30	敏捷↑+1		



クノイチ Kunoichi

转职条件	オブリ加入后触发第二章“传书”的事件

虽然是盗贼的强化版，但却因为没有解除陷阱的专用技能而使实用性大大降低，惟一的优势就是后卫行动的攻击力相当高。

前卫行动	スライスダンス	单体普通攻击
后卫行动	フェイタルスラッシュ	高会心一击率的单体攻击
队长效果	敏捷↑	提升队伍的回避率
	幸运↑	提升怪物掉落物品的几率

等级	技能	等级	技能
20	轻装特化+1	32	敏捷性アップ+1
22	战轮特化+1	34	战轮特化+1
24	冷酷	36	幸运↑+1
26	敏捷性アップ+1	38	战轮特化+1
28	幸运↑+1	40	隐密
30	轻装特化+1		

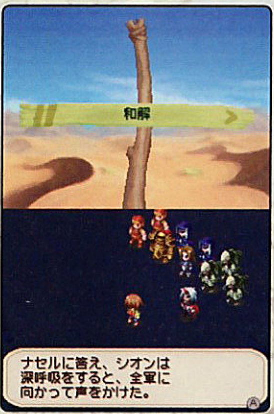
Chapter 7 テレード内

关键事件
光明宫探索
和解
前哨战

关键事件
决战前夜
共同作战
魔导核

攻略要点

触发“前哨战”的事件后进攻村庄的敌人实力会明显上升，所以为了避免较大的损伤，建议将所有的部队都停留在设施上等待敌人比较保险。最终迷宫中敌人的攻击力非常强劲，如果感觉防御力不足的话，最好去之前的迷宫刷取一些高级素材打造装备，之后再准备足够的回复药才能顺利地清除掉所有魔法门。破坏“魔封巨石”（主要使用风属性全体攻击）后会出现最终BOSS，它的攻击同样以全体水属性和风属性魔法为主，而且每隔一段时间还会回复500的HP，所以要想在有限的时间内成功击败它，惟一的办法就是派出三个队伍轮番进攻，一旦发现形势不利就尽快逃离战斗回复以保证所有队伍的持续战斗力。





杂兵资料		
名称	等级	掉落物品
テレート	32	稀少な魔兽牙、稀少な魔兽の毛、ブィガネッラ
マクロファージ	34	厚く大きい叶、魔映镜、蓝玉のティアラ
ニュートロフィル	35	稀少な魔兽爪、古代の化石、月长石の腕轮
魔封巨石	40	谜の结晶、古代の结晶、稀少な矿石
真魔封巨石	40	无

通关之后

胜利后看完结局会要求保存记录，之后再次进入游戏会多出名为“梦幻回廊”的追加迷宫，此处的敌人最开始绝对是正常通关玩家的噩梦，再加上每天的魔法门都会自动复活，没有能力出众的装备，大家绝对不要妄想短时间内攻克这里，还是老老实实地回去刷素材和等级吧。





トレーダー Trader



转职条件	无
道具士的强化版，“セレブ”和终极技能都大大提高饰品和自带魔法属性的装备掉落率，以便于玩家在后期合成出更有利于战斗的装备。	

前卫行动	チャージ	单体普通攻击
后卫行动	ガード	使自身受到的伤害减半
队长效果	敏捷↑	提升队伍的回避率
	魔防↑	提升队伍的魔法防御力

等级	技能
20	セレブ+1
24	布装特化+1
26	魔防↑
28	セレブ+1
30	沉着

等级	技能
32	敏捷↑
34	魔防↑
36	敏捷↑
38	魔防↑
40	商人の慧眼

大工 Carpenter



转职条件	无
职人的强化版，但技能的实用性却很低，基本上不用刻意去训练他。	

前卫行动	ブレイク	单体普通攻击
后卫行动	ガード	使自身受到的伤害减半
队长效果	经验↑	提升队伍获得的经验
	幸运↑	提升敌人掉落物品的几率

等级	技能
20	丈夫さアップ+1
22	幸运↑+1
24	轻装特化+1
26	幸运↑+1
26	经验↑+1
28	丈夫さアップ+1

等级	技能
30	对魔法建筑物
32	幸运↑+1
34	幸运↑+1
36	经验↑+1
40	最后の意地

探险家 Explorer



转职条件	グレン加入后
进一步强化道具收集效率的终极职业，而且自带解除陷阱的优势，所以后期可以完全替代盗贼成为搜刮宝藏队伍的主要成员。	

前卫行动	チャージ	单体普通攻击
后卫行动	ガード	使自身受到的伤害减半
队长效果	敏捷↑	提升队伍的回避率
	幸运↑	提升敌人掉落物品的几率

等级	技能
20	敏捷↑+1
22	幸运↑+1
24	轻装特化+1
26	幸运アップ+1
28	幸运アップ+1
30	对兽

等级	技能
32	敏捷↑+1
34	幸运↑+1
36	敏捷↑+1
38	幸运↑+1
40	レアドロップ

ブースター Booster



转职条件	サヤノ加入后
治疗系职业的最终形态，不但回复力相当出众，利用自身吸收和反弹魔法的特性还可以最大限度地保持我方队员的HP，使敌人的强力攻击失去威胁。	

前卫行动	マジックプロテクト	提升我方全体的魔法防御力
后卫行动	广域治疗	治疗濒死同伴以及和其同排的队员
队长效果	魔防↑	提升队伍的魔法防御力
	MP↑	提升队伍的最大MP

等级	技能
20	魔法吸收
22	镜特化+1
24	布装特化+1
26	MP↑+1
28	精神力アップ+1
30	MP↑+1

等级	技能
32	MP↑+1
34	镜特化+1
36	MP↑+1
38	镜特化+1
40	マジックカウンター

大炮使い Artillery



转职条件	トリニティ加入后触发第二章“火药兵器”的事件
学者的强化版，最大的优势就是拥有独一无二的全体攻击，后期配合高威力的武器，要清除掉BOSS召唤的杂兵可谓轻而易举。	

前卫行动	ダイレクトキャノン	纵向范围攻击（MP2）
后卫行动	グレープキャノン	敌方全体攻击（MP2）
队长效果	命中↑	提升队伍的命中率
	攻击↑	提升队伍的攻击力

等级	技能
20	重装特化+1
22	大炮特化+1
24	对魔法建筑物
26	幸运アップ+1
28	命中↑+1
30	重装特化+1

等级	技能
32	幸运アップ+1
34	大炮特化+1
36	命中↑+1
38	大炮特化+1
40	祝炮

シェフ Chef



转职条件	无
综合实力强于医师的最强回复系职业，配合加速升级和提升素材掉落率的被动技能就足以让玩家给每个队伍都配备一个。	

前卫行动	テイスティング	攻击敌人并吸收所造成伤害的10%
后卫行动	医食同源	我方全体MP和MP缓慢回复
队长效果	经验↑	提升队伍获得的经验
	HP↑	提升队伍的最大HP

等级	技能
20	布装特化+1
22	经验↑+1
24	布装特化+1
26	HPアップ+1
28	HP↑+1
30	料理

等级	技能
32	HPアップ+1
34	经验↑+1
36	HP↑+1
38	经验↑+1
40	至高の料理

通信交换 选择标题画面的“通信”可以和好友交换目前雇用的佣兵，但前提是交换的佣兵仅限于在夜晚战斗中被“放水”的水流冲走的角色，所以怎么看都是有点鸡肋的设定。

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦



《现代战争 2》终于有信儿了！尽管目前就一段视频几张图，不过丝毫无损于大家将其列为本年度最值得期待的游戏！眼下马上 E3 展就要到了，相信届时会有无数令人震惊的好消息传来吧！不过首先要摆平的是猪流感问题，眼下这个时候去美国，那可真是冒着生命危险了。回来之后说不定也得关起来隔离一段时间，工作算是完了。不过离 E3 召开还有十来天时间，强大的美帝国主义搞定微不足道的病毒，应该就像捏死几只蚂蚁一样吧……

下载 《魂斗罗》复活



五一前收到一封读者来信说，纱迦啊，你每期在杂志上写那么多 XBLA 游戏发售的消息有什么用啊，我们每天上上 Xbox LIVE 不就知道了？我回信说，但是还有很多读者没 X360 啊？五一后又收到回信，信中说：都没 X360，看你这 XBLA 游戏情报有什么用呢？

一想也是。由于中国的国情，玩 XBLA 游戏的人本来就少，能玩的人自然很珍惜这个机会，从杂志上看情报的确是没必要。而且每期杂志上介绍的 XBLA 游戏并不全，还有诸如每周优惠之类的东西都没页面去说。就算说了，等杂志上市之后，优惠也到期了。这个道理推广到 PSN，相信也是一样的。倒是 Wii，因为下载游戏有破解，反而是人人都能玩到。以后本栏目只会介绍值得买、值得玩的下载游戏情报。

说到最近的下载游戏，的确有点乏善可陈，不过《魂斗罗 重生》（魂斗罗 ReBirth）的消息还是挺让新老玩家振奋的。目前本作只公布了 WiiWARE 版，售价 1000 点，已于 5 月 12 日推出下载。游戏是纯 2D 风格，内容是全新制作的，还可以使用一名声音巨雷的萝丽。

下载 《战争机器 2》全线开战！

微软的顶级 X360 大作《战争机器 2》将于 7 月 28 日推出一个最新下载包：黑暗之路，里面包括那 7 张多人联机地图和 1 个单机游戏章节“废墟之路”。黑暗之路的售价是 1600 点，约合 20 美元。

7 月 28 日，微软还会以光碟的形式发售一个名为《战争机器 2：全线开战版（Gears of War 2：All Fronts Collection）》的资料篇，定价为 19.99 美元。在这个资料篇里，将包括有史以来《战争机器 2》所有的追加下载内容，也包括“黑暗之路”里的那 7 张地图和废墟之路。除此之外，游戏还将附带制作人 Cliff Bleszinski 对“废墟之路”的解说（好吧，告诉我为什么会在原版里把这一关删掉呢？）、一张特别海报、一本小型攻略和一个新主题。毫无疑问，就算你之前已经花钱下载过那些地图，购入这张碟也要更加划算。



不过《战争机器 2：全线开战版》并无原版游戏内容，因此没有原版游戏的人就可以无视了。对于喜欢《战争机器 2》的人来说，就算你不爱上线鏖战，新加的单机章节也是你不容错过的。



▲来自日本连锁店 Messe Sanoh 的免费宣传册的可爱萝莉，上面的广告语写的是：“玩跨平台游戏，X360 比 PS3 更好！”目前日本 X360 销量过百万，也让小卖店看到了新的方向。

下载 《使命召唤 战火世界》这回是日本丧尸

5 月 6 日，Activision 宣布，《使命召唤 战火世界》的第一个地图包已经被累计下载了 200 万次！这个地图包包括了 3 个联机地图和 1 个丧尸地图，有不少玩家仅仅只是为了体验虐杀（或被虐杀）丧尸的新快感就购入了它，至于 4 代的联机快乐早就被抛诸于脑后了。

有鉴于此，6 月份新的地图包就要和大家见面了！这次的地图包同样包括了 3 个联机地图和 1 个丧尸地图。3 个联机地图的名称是：Banzai、Corrosion 和 Sub Pens，新的丧尸地图名叫丧尸沼泽（Zombie Swamp）。在丧尸沼泽中会有新武器 Wunderwaffe DG-2 和未知作用的地狱犬（Hell Hound），同时还会追加新的奖杯／成就。不过，这个新地图的最大变化在于：这回的敌人将是日本鬼子变的丧尸！对于玩家来说又多了新动力。

游戏

最近一段时间，次世代主机游戏疲软，不过在成就犯／奖杯迷的眼里又是另外一番景象。最近推出的 3 款作品：《天鹅绒刺客》、《X 战警前传 金刚狼》、《X 剑美少女》，全部都是没有联机成就／奖杯的游戏，想拿齐并不难。而且这 3 款游戏的素质也不算太糟，花十来个小时打发一下无聊的时光，是个不错的选择。当然 PS3 版的成本就高了点儿。

X360 最近还有一款独占的射击游戏《死亡微笑》（DEATH SMILE），这款游戏可以轻松拿齐 710 点成就，稍加努力能拿 830 点，拿全很困难。不过在这里提到它，倒不是想号召大家去拿这 710 点成就，而是这个游戏里有个成就比较搞笑。

羊羊羊	打倒メリー	10 点

要是再来个鼠鼠鼠、牛牛牛、猪猪猪，那就真成恒 X 祥了……

分享 SHARE GAME 3.0

难得好敌手

说到联机，有什么事情能让你心烦？是经常掉线，还是技不如人，或者是遇到恶心玩家？这几种情况应该都会让人不爽，不过这里我还要加上一条：找不到对手。

注意！我说的“找不到对手”，可不是指“独孤求败”那个境界，仅仅只是字面上的意思：找不到对手。也就是找不到人和你一起联机。天天玩《光环》、《使命召唤》、《杀戮地带》的人可能会觉得奇怪：身边找不到朋友和你一起双打，容易理解；能联上网打游戏，还怕找不到对手？

一说到某游戏支持联机，我以前总写：“令玩家足不出户，亦可与全球玩家同乐”。后来自己都觉得忒俗，就改了。不过这句话其实只对热门大作有效，有很多偏门游戏要想找个对手可不容易。道理其实很简单，偏门游戏自然销量不高，销量不高玩的人就少。而且偏门游戏的联网一般都不如大作那么成熟，肯在联机上花时间的人自然也更少。

我个人有阵子曾经迷上了《旋光之轮舞 Rev.X》这个X360游戏，所有人通关之后就开始上线挑战。本来上线前还研究了不少高手的心得，心想上线也不能输得太难看。结果没想到搜了很久很久都找不到人。过了几天后再试，这回总算联上去了，对方是个超级高手，瞬间就把我秒杀了。尽管我输了，不过也拿到了一个成就（只要上线打过一场就有），因此倒也不沮丧。没想到对方从那天开始就不断给我发消息，想让我继续上线和他打。一开始我以为是他想虐我，后来才知道此君是个街机高手，目标是本作全成就。但玩这个游戏的人太少了，他根本找不到对手，因此拿不到千回对战的成就，因此一旦发现有新手加入，就锲而不舍地“培养”。到后来他甚至以近乎哀求的口气说，只要我上线，他愿意让我虐，其热情着实令人钦佩。

偏门游戏的联机成就的确让人头疼。拿编辑部来说，有人买了《战斗幻想曲》，却因为从来没有（注意是从来没有）搜到过人，导致在线记录空白；编辑部奖杯第一高手（是谁暂时保密）当年入了《007量子危机》后，就是因为担心未来找不到人拿联机奖杯，当时抛下《抵抗2》、《使命召唤 战火世界》等众多联机大作不管，拼死拿了《007 量子危机》的联机奖杯。如果放到今天的话，估计早就找不到人联了吧？



世界是很大的，也是很小的，有了Xbox LIVE和PSN，也不代表玩家就拥有了一切。说到这里，不免感叹一下：本人《超级机器人大战XO》的联机成就，不知何年何月得偿所望啊！

趣闻 TITBIT GAME 3.0

电玩情人见面会

与电玩情人相约在Home Square上的小山丘！只要于指定活动时间，登入您的PSN帐号并进PlayStation Home的Home Square就有机会可以和电玩情人文字讯息交谈喔！还将挑选幸运玩家进行语音交谈喔！为了让电玩情人更加容易辨识参与活动的玩家，请一定要换上PlayStation Home Logo蓝色T-shirt并戴上爆炸头发型喔！5月9日不见不散！

这是台湾SONY于5月9日举办的一次活动：电玩情人见面会。与玩家见面的就是照片上这3名女孩Lucy、Miu Miu、Nicky，而见面的地点则是PlayStation HOME。凡参加此见面会就有机会获得PS Home Logo T-Shirt，而电玩情人也会将挑选出幸运的玩家赠送见面会回礼。

但是消息一公开便遭到了台湾PS3玩家的质疑，原因是台服HOME中是不能输入中文的。（汗）不过这个活动5月4日才公开，自然也来不及修正，只能赶鸭子上架了。活动当天，HOME中出现了近来罕见的人潮，有不少玩家都慕名而来。由于电玩情人没有穿特别的服装，因此场面非常混乱，光是找人就找了很久。由于发言拥挤，也完全搞不清楚谁在问谁。最后有一些幸运的玩家和电玩情人结成了好友，更多玩家则是一无所获。



其实就算把安吉丽娜·茱丽找来搞这种活动，对于玩家来说也是毫无意义的。希望HOME还是能有一些真正意义上的进化，而不是在这些奇怪的活动中耗费精力。不过话说回来，没变成天海春香大暴走的场面就不错了。（笑）

注：在HOME里可以获得《偶像大师》主人公天海春香的COS服，不过由于二次元和三次元的差别，很多人在头次看到这套服装时都倒吸了一口凉气……



趣闻 TITBIT GAME 3.0

中川翔子制霸次世代

著名日本宅女、偶像歌手中川翔子前不久自费购入X360一台，一时间引起不小反响。中川翔子是一位在ACG届很有人气的明星，其博客的点击率号称过亿，除了她自身的人气之外，近乎疯狂的更新频率更是关键。前不久她在BLOG中透露自己刚刚买了一台X360，之后又对《薄暮传说》推出PS3版表示了惊讶。在如今这个软饭索饭鏖战正酣的年代，此举无疑又为双方增添了不少谈资，可怜的翔子小姐无意中便成为两派斗争的牺牲品。（笑）



不过5月9日，中川翔子也正式宣布加入PS3一族。她的两位好友椿姬彩菜和メグロック送给她一台克劳德限定版PS3，作为她的生日礼物。收到礼物的翔子非常高兴，第一时间在博客上更新了这个消息。看来尽管不是萨非罗斯限定版PS3，她也一样很高兴。（中川翔子曾在采访中表示说想嫁给萨非罗斯这样的男人。）

说到她的好友椿姬彩菜，这位也是很有名的。这位今年25岁的小姐是一名变性艺人，现在在日本是一名颇有人气的艺人。而且她和游戏也有着不解之缘，最近一次便是在《如龙3》里充当按摩小姐，用桐生和她谈心后按摩费用减半。

游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

近日游戏青黄不接，掌机上还有几款不错的作品，均已经为玩家献上详细攻略。这期为大家带来两款X360上的二线作品，其一是美少女射击游戏，其二是另类潜入暗杀游戏，可以说都是比较有个性的作品，喜欢相关主题的玩家不妨一试。

《胧村正》这款日式角色扮演游戏的汉化让我有些意外，虽然游戏本身素质出众，但仍然算是相对小众的作品，喜欢的玩家会非常喜欢，不喜欢的也就看看那相对质朴（实际异常华丽）的2D画面便匆匆了事。真正进入游戏的世界中，人与鬼魂的故事缓缓地进行，就像游戏中的日式传统音乐一样悠扬，让人回味许久。



投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

死亡微笑

原名 DEATHSMILES
机种 X360 类型 射击

美少女战士华丽的人类保卫战

本作是CAVE曾于街机平台推出的同名游戏的完美移植版，游戏在强化了画面的同时为玩家提供了足够的帧数，并且加入了不少新的元素。强烈的欧式魔幻风格与四名可爱的美少女成为了吸引玩家眼球的亮点，游戏设置了三种不同的难度，玩家可以在关卡开始时任意选择，不同难度下敌人的数量和弹幕密集程度上，都有着很大的差别，所以无论你是射击游戏类型的菜鸟还是高手，都可以找到合适的难度进行游戏。



levelup.cn 如梦似醒

系统简介

游戏中美少女的攻击方式分为普通攻击、TURBO攻击和锁定攻击三种。普通攻击虽然攻击力较低，但是在攻击的同时角色可以灵活地移动；TURBO攻击具有较大的攻击力，但是会降低玩家的移动速度；锁定攻击则是对光圈范围内的敌人进行自动攻击。3种攻击方式各有利弊，玩家想要在游戏中取得高分就必须灵活进行3种攻击方式的切换。除了3种攻击方式之外，本作还存在着左右开攻的设定，玩家要同时兼顾正面与背面的敌人。玩家在游戏中积攒1000骷髅点数进入爆发模式，爆发后角色的攻击力和攻击范围会得到很大程度的提高。





美少女能力简介

四名美少女主角是游戏最大的卖点，而四人除了在人设方面风格各异之外，实际的能力也有着较大的不同。值得玩家注意的是，游戏中玩家角色的攻击判定并不是全身，而是身体中央位置闪闪发光的位置。

人物基本能力分析

角色名称	TURBO攻击力	TURBO攻击移动速度	锁定攻击范围	锁定攻击移动速度	使魔固定方式
“死灵使”贾丝帕	A	C	身体中央（小）	A	普通攻击固定
“风使“温蒂尔	B	B	身体中央（大）	A	TURBO攻击固定
“炎使”芙蕾特	A	B	身体前方	B	TURBO 攻击固定
“妖精使”萝萨	A	A	身体后方	C	普通攻击固定

BOSS战心得

A-1 死神 第一阶段正面直线攻击的弹幕很好躲避，打完第一条HP后，死神会出现在后方对玩家发射旋转南瓜，在屏幕下方小心躲避即可，第二条HP打完后死神会再次出现在正面，并连续释放巨型镰刀，镰刀的攻击范围颇大，玩家一定要看好镰刀释放的次序来进行躲避，同样处在屏幕最下方可以避过大多数攻击，最后打完第三条HP后成功击破死神。

A-2 男爵 男爵一上来就会放出大量碎石，之后的散弹直线弹幕攻击威胁很小，密集程度也不是很大，小心躲避即可。当男爵晃动地面，浮起光球后，建议玩家来到屏幕上方，这样可以避免被再次落下的光球砸到，同时还要小心男爵的斜线攻击。在打完男爵大约70%的HP后，他会进入第二形态并疯狂的发射弹幕，虽然攻击速度变快，但是弹幕并不密集，小心躲避即可。

B-1 森林幻术师 古树的弹幕攻击比较恐怖，躲避一段时间后，它会放出大量苹果，建议玩家迅速使用锁定攻击清理掉。第二阶段时，它会连续释放散弹弹幕和苹果进行攻击，散弹弹幕一旦散开后会比较麻烦，建议玩家大胆接近古树，在散弹未散开之前就进行躲避。

B-2 魔女 魔女放出的紫色魔法阵，攻击速度快且判定比较大，躲避的时候同样建议处在屏幕边缘，魔法罐的横向刷版攻击可以通过打破魔法罐来找到BOSS的空当，进入第二阶段后，魔女会连续释放魔法阵和弹幕，这里建议玩家后退到屏幕左上角，从上往下躲避一轮后再往上躲避，这样可以有效地降低魔法阵的密集程度。

C-1 巨牛 巨牛的第一阶段的弹幕并不密集，石块的攻击也不难躲过，第二阶段时，玩家可以把使魔固定在角色上端稍靠后的位置进行攻击，这样从天而降的石柱会被使魔全数击碎。

C-2 炎之神 炎龙的攻击以弹幕为主，天上落下的碎石同样可以利用固定在上部的的使魔来进行清理，在进入伸缩石柱的攻击范围后，玩家就需要掌握好石柱变化的节奏来躲避，第二阶段需要躲避它的全屏弹幕，还是建议躲在屏幕边缘。



EXTRA 双子龙 双龙的攻击方式是散弹弹幕和紫色光球，弹幕的速度不是很快，细心躲避即可。第二阶段双龙会进行恐怖的弹幕攻击，躲避难度也非常的大，需要考验玩家的实力。

FINAL 开门者 它的弹幕攻击是具有弧线的，玩家待在屏幕最后方，等弹幕散开后比较容易躲，扇形弹幕出现后，一定要迅速地沿着屏幕边缘移动角色，这样弹幕散开后会有较大的空当，第二阶段的全屏弹幕看似恐怖，实际只要站在屏幕中央靠左的位置，然后朝屏幕边缘移动，即可较易地躲过。

魔界帝王 第一阶段的石块需不停攻击才能打出空当，手臂攻击时保持在屏幕中部较易躲避，巨型射线攻击要沿着屏幕边缘才可以躲过。第二阶段帝王的威胁并不大，小心帝王的手臂即可，到达第三阶段后，就是最后的地狱般的弹幕了，全屏弹幕的速度快且路径诡异，躲避只有靠玩家的眼力，坚持一轮后，就能成功击破帝王。

注：BOSS战以最高难度为准。

天鹅绒刺客
温柔杀手狂想曲

原名	Velvet Assassin		
机种	X360	类型	动作

作为潜入型动作游戏，本作的故事背景还是相当吸引人的，玩家将会通过一名女特工的回忆伴随着她一同完成一个又一个的任务（主角的原型是真实存在的一名传奇女特工）。本作在同类型中紧张感营造得还是比较出色的，玩家在开始行动前必须仔细观察场景的构造以及敌人的配置与他们的行动规律，因为主角的战斗力并没有你想像的那么出色，一旦被发现基本就宣告了你的死期。

悄悄地行动

作为一名特工，我们的行动准则就是暗杀掉挡路的敌人悄无声息地完成任务，游戏中切忌大摇大摆地在明亮的地区跑来跑去。游戏也有类似于《天诛》的隐蔽度的设定，画面左下角的人形图标除了表示玩家的体力之外，还有提示玩家当前状态隐蔽度的功能。暴露在光天化日没有被敌人发现时是普通状态；隐藏在阴影或小屋之内时图标会发出淡紫色的光，该状态下基本不会被敌人发现；被敌人发现或敌人处于警觉状态时图标会变成红色，而且游戏的音乐也会紧张起来。想不被敌人发现就要在行动前仔细观察敌人的配置与他们的行动规律，在其背身的时候潜行到其身后才能形成暗杀的机会。游戏中的敌人有可视范围的设定，在昏暗的环境下敌人的可视范围非常小，所以场景中如果有灯的话最好先将其破坏再来对付敌人，另外如果敌人看到灯光投射下的影子也会发现玩家。如果碰到不会转向的敌人可以使用口哨吸引敌人的注意，敌人只会走到玩家吹口哨的地方查看，所以可以吹完口哨立刻找地方躲起来，然后等待敌人查看完毕转身离开的时候从背后采取暗杀。



与敌人正面交锋基本没有什么胜算，所以暗杀是游戏中解决敌人最保险的方法，暗杀的方法也十分简单，只要在没有被敌人发现的状态下从敌人身后接近，距离足够近的时候画面中就会出现暗杀的提示，看准时间按键即可完成暗杀。暗杀敌人后可以按B键将敌人的尸体拖到安全地带，如果敌人身上有物品的话，还可以按A键搜查尸体并获得道具，游戏中很多钥匙之类的必需品都会藏在敌人身上，所以想要顺利过关最好不要手下留情，将看到的敌人全部暗杀掉吧！

合理利用吗啡

游戏进行一段时间之后玩家就会习得新的技能，那就是注射吗啡后发动慢动作时间（由于游戏的内容都是女主角的回忆，所以就让我们理解为这是幻觉吧），此时玩家是不会被敌人发现的，在这个状态下从任何角度接近敌人都可以直接实施暗杀，但是需要注意暗杀之后不要被其他的敌人发现。可以说注射吗啡的系统在一定程度上降低了游戏的难度，潜入苦手的玩家可以利用该系统杀掉棘手的敌人，但是不使用吗啡也可以顺利通过关卡，所以精通潜入类型游戏并喜欢挑战的的玩家可以尝试无视该系统暗杀全部敌人。



物品收集

每一关的场景中都分布着大量的收藏物品，收集这些物品可以获得一定的经验值，经验值累积到一定程度就可以升级角色的能力。主角的能力有吗啡、潜行和体力三个项目，通过升级这些选项就可以增加她的能力，将所有的能力升级到顶端就可以获得成就（需要收集所有的收藏物品）。除了收藏物品之外，游戏中还存在着8封信（信的内容基本都是补充游戏的背景和故事，对剧情感兴趣的玩家不容错过），信的位置相对于收藏物品来说更加隐蔽，而且需要在同一周目下收集齐才可以解开成就。

中文游戏风向标

家用机平台民间汉化终于有了新进展！

Wii上大受好评的《胧村正》推出了完全中文汉化版，游戏以风格独特的画面效果和别样的游戏感受使得玩家们交口称赞，日式鬼神主题的剧情其实也有不少的看点，此次中文版终于可以让玩家细细体会两位主人公的故事了。中文版提供了完整ISO下载和补丁包，补丁包可以打在原版ISO上，非常方便。

《生化危机5》X360版的汉化工作也已基本完成，在经历了艰难地测试工作之后终于与广大玩家见面，作为近日最火的游戏作品，中文化给无数玩家提供了更加精彩的游戏体验。中文版提供完整ISO下载，D9刻录使用。该汉化组声称在完成本作的汉化后将着手《星之海洋4》以及日后将推出的X360版《最终幻想XIII》的汉化工作。











掌机汉化游戏的步伐依旧稳健。

NDS方面，动作游戏《机动战士高达00》、经典的战略游戏《超级大战争 毁灭之日》、认知度并不高的可爱机器人即时战略游戏《机器人启示录》和休闲益智解谜游戏《立体绘图方块》都推出了汉化版。

PSP方面，经典作品重制发售的《撼天神塔 黑暗再临》这款迷宫角色扮演游戏也在很短的时间内推出了汉化版，游戏充满了原始的迷宫探险乐趣，不容错过。另外有三款文字冒险游戏也被民间汉化，包括PS2移植而来的《新世纪福音战士》相关游戏《我的钢铁女友》、女性向恋爱游戏《杏仁怪盗携带版》、超人气动画相关作品《叛逆的鲁鲁修 失去的色彩》，各位各取所需吧！

在此仍旧感谢各位汉化组的成员的无私奉献，为玩家们带来了精彩的汉化作品。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

《怪物猎人G》登陆Wii之后在国内的效应并没有想像中那么大，Wii的价格并未有呈现明显的波动。看来国内玩家还是比较理智的，并没有因为一个试玩版而冲昏了头脑。PSP3000在破解方面虽然取得了重大的进展，不过何时真的能够运行自制系统还是个未知数。即将在6月初到来的E3展上，SONY必定有大动作，等有了相关消息再考虑是否入手PSP3000也不迟。PS3和X360价格一直变动不大，再加上暂时没有什么大作刺激，大家可以暂时歇息一下了。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（黑白银）	1800 元
记忆棒	PSP 专用索尼 8GB HG 超高速记忆棒 附适配器(组装高速 7679MB)	148 元
贴膜	高仿原装 HORI PSP-2000 专用贴膜	5 元
保护包	卡登士 PSP-2000 机器人铝盒	68 元
总计：2021元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-2000 在价格上呈现了两极分化的态势，低价上，主机大概维持在 1300-1400 元之间，商家一般会承认机器为翻新或是二手，而在高价上，主机会卖到 1800 元左右，商家也会坚称主机为全新可破解主机。其实从根本上来说，目前可破解的 PSP-2000 全新主机早已经不存在了，这点以前也说过了很多次，所以玩家在购买时切记不要被商家所忽悠，现在的 PSP-2000 是只有翻新和二手的，所以如果购买 2000 型主机，考虑低价范围内的即可。

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1200元
记忆棒	PSP 专用超高速 8G HG 红黑记忆棒 附适配器(组装高速 7679MB)	148元
贴膜	高仿原装HORI PSP-3000专用贴膜	5元
保护盒	卡登仕原装PSP-3000水晶硅胶套	58元
总计：1411元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 持续了半年之久的 PSP 破解攻坚战终于迈出坚实的一步，3000 型主机迎来全面破解，目前已经可运行绝大部分自制软件及程序，价格上，PSP-3000 也是一路飙升，一夜之间就上涨了将近 100 元左右。其实 PSP-3000 的这次破解也并不是偶然的，早在 1000 型主机横行的年代，玩家就曾利用 Tiff 漏洞，使用 DEVhook 引导器来玩 ISO 镜像，不过由于后来的 PSP-2000 时代，刷机破解方法过于成熟，DA 自己的一家独大，扼杀了其他黑客对 PSP 的破解兴趣，而到了 3000 型主机时代，索尼通过硬件的改进从根本上禁止了非官方系统(自制系统)固件的写入，让早已陷入刷机思维僵局的 DA 变得一筹莫展，从而导致 PSP-3000 在一段时间内无法破解的现实。德芙这次再次利用其他系统漏洞来破解 PSP-3000 主机，让破解终于跳出了刷机的框框，这对 PSP-3000 今后的全面破解是一个巨大的推动，而 PSP-3000 也早晚可以通过各种方式运行 ISO 游戏镜像。不过破解也给市场带来了新的问题，就是可利用漏洞的 5.03 版本主机一下子变得越来越稀有，现在新上市的主机系统已经全部更新到了 5.05，如果你在前段时间一直观望 3000 型主机的破解，在这段时间内就该尽早入手了，否则等出现 PSP-2000 那种大幅度涨价时，就得不偿失了。

主机及主要周边参考价格	
PSP-2000 主机（翻新黑白银）	1800 元
PSP-3000 主机（黑白）	1260 元
PSP-3000 主机（神秘银）	1320 元
PSP-3000 主机（红蓝）	1360 元
4GB 索尼超高速 HG 组棒（3870MB）	68 元
4GBMARK2 组装记忆棒（3829MB）	66 元
8GB 超高速 HG 组棒（7679MB）	148 元
8GB 台版 MARK2 组装记忆棒（7773MB）	138 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	38 元
PEGA 双核动力站	110 元
盟区战卡	98 元

以上信息由河北先锋电玩提供
淘宝店地址：
http://shop36506720.taobao.com/

NDS购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（美版）	1200 元
烧录卡	Hyper-R4i	108 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	48 元
总计：1356元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓内)、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 NDSi在价格上依旧十分稳定，美版主机维持在1200元左右，没有什么变化，不过烧录卡市场上最近又有了大的变化，之前备受瞩目的SCDSoni在截稿的前几日已经火热上市，目前英文版的售价大概在140元左右，不过接下来在国内发布的SCDSoni中文版将为139元，这对于拥有即时存档、即时攻略、即时金手指三大功能的SCDSoni来说可是一个超低的价格了，而且这次的SCDSoni还搭配了一个专用的卡带升级器，能够完美的支持NDSi主机的后续升级，可谓是超值献礼。此外，三大厂商中的最后一款烧录卡M3Ri也将会在近期纷纷登场，相信在接下来的这段时间内，NDSi烧录卡的市场必定会掀起一番价格大战，有条件的朋友不妨继续观望烧录卡的走势。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（日版）	1340 元
NDSi 主机（美版黑白）	1200 元
NDSi 主机（美版彩色）	1280 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
DSTTi 简装版	88 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	110 元
R4i 标准版	68 元
Hyper-R4i	108 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	48 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	79 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	158 元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（双 65 港简版）	1900 元
电源	组装电源（220V 直插）	120 元
视频线	高仿 VGA 线	60 元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60 元
总计：2140 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 X360方面，最近一周的价格出现了较大幅度的跌落，双65纳米的港简版主机目前只有1900元左右，比之前跌了将近300元的价格，可谓是入手的好时机了。不过即便如此，X360双65纳米的主机价格也未跌到

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2480 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2550 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 PS3 的 40G 版本在最近一周出现了缺货现象，看来前段时间的 FF13 试玩版明显起到了拉动主机销量的作用，而在 40G 主机市场缺货后，PS3 80G 受到了热捧，不过价格上还是依旧未变，2480 元就可以捧回家了，相比起来还是比较的超值。另外，最近市场上翻版的蓝光光碟数量明显增多，有 PS3 的玩家也不妨考虑购入一些感受了一下高清的魅力，不过由于质量参差不齐，还请谨慎选择。

主机及主要周边参考价格	
PS3 主机（港版，80GB）	2480 元
原装 DS3 无线振动手柄	330 元
组装 DS3 无线振动手柄	120 元
原装色差线（PS2 通用）	245 元
组装色差线（PS2 通用）	60 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	320 元
高仿索尼 HDMI 线	65 元

以上信息由上海游戏机会所提供
淘宝店地址：
http://shop34019729.taobao.com/

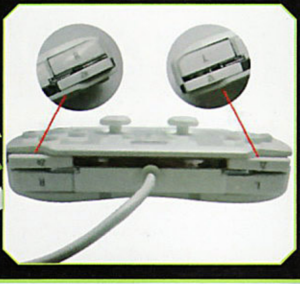
超技Wii经典手柄 猎人们的必备



生产厂家：超技电子商行
适用机种：Wii
内含物品：经典手柄 ×1

因为Wii版《怪物猎人G》以及《怪物猎人3》试玩版的推出，Wii的经典手柄也成为近期走俏的商品了，甚至原装手柄在很多店铺都卖断货，而价格也是一路飙升，而仿原装的组装货质量参差不齐，难以放心。超技电子商行最新推出Wii经典手柄或许能让你多一个选择。

相对于原装手柄，超技这款手柄的外形有很大不同，整体更加方正和厚实，而且要大上一圈，有不少玩家嫌原装Wii手柄有些偏小，握感不佳，也许这款手柄就不会让他们有这个感觉了。手柄正面的按键布局与原装手柄完全一致，不过顶上的ZL、ZR键与原装有很大区别，变成了与L、R键平行的布局，类似于PS系手柄L1、L2和R1、R2的布局方式，其实这样更符合传统，不过ZL、ZR偏窄而且凸起，稍稍有些影响L、R键的操作。手柄各个按键的手感相比原装货来说有些偏硬，不过实际使用中也并没有什么影响，双摇杆也很灵活顺畅，整体来说还算不错，有需要的玩家可以考虑。



专题导购 关注消费热点话题

主机及主要周边参考价格	
X360主机（双65港简版）	1900元
X360主机（双65 60G港版）	2200元
X360主机（双65日简版）	1900元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	120元
120GB硬盘（已改好）	450元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	150元
原装VGA线	280元
高仿VGA线	60元
黑角VGA线	80元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	60元
手柄充电套装（4000mAh）	60元
组装256M记录卡	50元

和单65纳米的主机一个水平线上，所以现在很多无良商家开始利用单65纳米主机改装成双65纳米来贩卖谋取暴利，他们利用在主机内部加焊记忆卡的方式，让单65纳米主机的内存显示和双65纳米主机一致，但由于价格上这样的伪双65纳米主机要比真正的双65纳米主机便宜很多，玩家切不可上当受骗，对于这样的仿冒机，购买时只要记住辨认主机的电源功率是否是150瓦即可防止受骗了。

以上信息由威奥数码娱乐（Wiioh.com）提供 淘宝店地址：http://shop34807578.taobao.com/

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1400元
电源	北通电源（220V直插）	80元
视频线	高仿色差线	45元
总计：1525元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 点评：Wii韩版主机相比之前两周出现了明显跌价，现在的价格基本已经降到了先前的水平，有兴趣的玩家不妨趁着《怪物猎人G》的东风入手一台。而且，受到《怪物猎人G》的拉动，国内市场上，Wii的经典手柄也越来越多，现在价格大概在185元左右，还是十分超值的。另外，值得一提的还有Wii主机的工包高仿手柄，近段时间有的玩家入手主机后发现手柄的定位不是十分灵敏，而且主机上的扬声器噪音也十分的大，找商家核实后发现这是工包的高仿手柄，虽然搭配这种手柄的主机在价格上有着明显的优势，但是给你带来的糟糕的游戏体验会让你无法忍受，所以购买Wii的时候切不可贪图便宜。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（日版，软破解）	1650元
Wii主机（韩版，软破解）	1400元
原装双节棍手柄套装（左+右）	380元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	280元
Wii经典手柄	185元
Wii-Fit（韩版，同捆Wii平衡板）	600元
高仿NGC手柄	58元
原装色差线	250元
高仿色差线	45元
原装电源（110V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
组装128M记录卡（NGC游戏用）	58元
手柄充电套装（1800mAh*2）	98元

市场报价信息更新截至2009年5月13日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

第五课 准备开店

手头上有不错的货源，或者自己想卖掉一些二手游戏产品，你都可以成为卖家，自己开个淘宝店。或许你觉得这样有难度，那样也有难度，其实只要迈出第一步，你就立刻可以拥有自己的淘宝店。在淘宝网上点击免费开店，上传自己的身份证或者营业执照，等待淘宝审批以后，上传10件商品（凑足10件）以上即可开店。在此要注意几点，其一、为了能方便管理自己产品照片，以及发布自己的产品图片，所以必须申请一个缴费的网络相册，这样虽然花点小钱，不过非常方便。其二、需要购置一台数码相机用来拍照，照片的好坏很大程度上影响你产品的吸引力。其三、必须开通自己的支付宝。其四、联系当地各个主流的快递公司，根据买家需要发快递。尤其是想专职的淘客，除了找好货源、拍好图片和必要的资料整理外，还有一个准备非常重要，那就是熟悉在淘宝上买卖的各种操作。经常有新手会问一些最基本的操作问题，比如怎么修改价格，怎么插入图片，怎么确认发货。 如果这些基本操作都不熟悉，想很快上手，很快卖掉东西还是有点难。有些新卖家是懒得自己去摸索，遇到这些问题宁愿去请教有经验的同行，浪费了不少时间。而有些新手确实不知到哪儿学习。建议真正开店前，先花几天功夫到“淘宝大学”好好学学，再花几天功夫到社区里看看大卖家们传授经验的帖子，不出一周，你就不必再为了一两个技术操作而到处问人了。

另外有不少新买家也不清楚怎么买东西，如果选快递等等，这往往需要卖家耐心地，一步一步地教他们。如果当买家问产品这样那样的情况，你自己却回答：“我也不清楚”。或半天给不出个合理的解答，那错失交易的可能性就很大。在淘宝上卖东西需要你掌握一定的营销技巧，做人的态度也应该尽量热情一点。如果再加上产品有一定优势，那你的生意将比较不错。

淘客指南

莱仕达双翼PXN-2119 圆你飞行之梦



生产厂家：莱仕达
适用机种：PC
内含物品：飞行摇杆 ×2

由于价格普遍偏高，所以飞行摇杆一直让众多玩家可望而不可及。莱仕达作为一家十多年游戏外设的专业厂商，是多家国际知名品牌的生产基地，而由他们自行推出的一款莱仕达双翼PXN-2119飞行摇杆，以超高的性价比必定能夺得不少玩家的青睐。这款飞行摇杆无论是从设计、材料以及制造工艺上均属上乘。摇杆由左边的推进摇杆和右边的飞行控制摇杆这两大部分构成，这套装备上上下下有超过20个按键，起初绝对让你眼花缭乱。由于可以自行定义操作按键，并且拥有多种按键组合切换，所以这套摇杆可以胜任如今PC上所有模拟飞行游戏。这次我们用育碧最新作游戏《鹰击长空》进行测试。莱仕达双翼与这款游戏的配合可以说非常完美，操纵左边推进器进行加速减速的感觉非常不错，而右边飞行摇杆固定非常牢靠，完全能够灵活地控制机体的每一个动作。因为使用摇杆，本来操作并不复杂的游戏体验变的丰富了很多，随之而来的难度和投入度也增加了不少。只可惜莱仕达双翼PXN-2119只对应PC平台，希望日后能看到适用家用机平台的莱仕达产品。

PEGA双核动力站

生产厂家：PEGA
适用机种：PSP/NDS/iPod等
内含物品：双核动力站电池盒 ×1；多功能电源输出线 ×1

如何能让掌机拥有更加持久的电力，一向以来都是玩家们广为关注的焦点。如果是PSP，也许你可以通过购买一块后备电池解决问题，可如果是NDSi、iPod或是iPhone等内置电池、不便更换的产品，就只有靠购买外接扩展电池盒来解决问题了。选择一款功能强大、使用方便的外接电池盒，不但能为你全身的数码装备提供充足的电力，还能免除出行携带一大堆充电设备的烦恼。国内知名电玩经销商向我们推荐了一款PEGA双核动力站，这款产品造型简约大方，而且重量也比同类产品轻很多，使用PSP充电器就能为其充电，专为游戏玩家打造。使用前，我们将PSP充电器插在INPUT接口，正面电量显示槽就会闪动显示充电进行中，使用时，只需搭配附赠的多功能电源输出线，将红色接头插在电池盒OUTPUT输出接口，就能为PSP、NDSL、NDSi以及iPod家族产品提供充足的电力供应。配合PSP使用，能够将游戏时间延长到15个小时以上，而且你还可以同时为几款产品充电，电量指示灯能够让你随时把握自己的游戏时间，里面两块大容量电芯组合供电稳定、安全，经常出行的玩家可以考虑购买。



俺自己制造

文 炎骑士 美编 NINA



刚拿到游戏的时候，并没有觉得它有什么特殊之处，大堆的5秒钟小游戏虽然好玩，但对于从早期《瓦里奥制造》一路玩过来的老玩家来说并不算什么。当然，这最初的印象在接触了随后的“俺自己制造”部分后就有了很大的改观，虽然独自制作游戏有些难度，但在上手之后就会发现，这款游戏真的是赋予了玩家无限的可能。没有你想不到，只有你做不到！

俺自己制造		Nintendo	动作
NDS	メイドイン俺		日版
	2009年4月29日	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

俺的游戏，俺自己造！

没错，自己的游戏自己打造！就像游戏标题所表达的那样。当然，由于是只有5秒钟长度的小游戏，所以制作起来并不算复杂。不过，玩家在自创游戏的过程中依然要遵循一些规则：绘制背景、角色设定、制作背景音乐以及AI设定都要亲力亲为。如果你觉得这个制作游戏的过程有些繁琐，或者自己感到有些“找不到北”，那么不妨将目光锁定在下面的简易制作教程上。

“一触即发”的游戏方式

这一次的游戏依然延续了《瓦里奥制造》的精髓，借助NDS的触控机能，所有的小游戏都只要轻轻触动屏幕即可完成，你甚至会发现，游戏的全过程中都不需要按键，配合仅有5秒钟的反应瞬间，真的可以称之为“一触即发”。这一次的小游戏数量依然是相当丰富，其中不仅有一些为大家所熟悉的经典，更有为数不少的全新创意，绝对可以让玩家拍案叫绝。

绘制背景



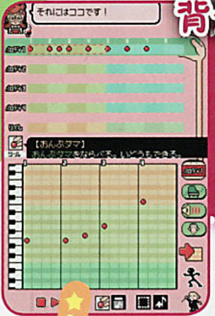
游戏虽然简单，但如果能够绘制出一幅精美的背景图案，那么显然也会增色不少。绘制背景的方法并不复杂，各种绘图工具一如常见的图像处理软件一样，并且配合触控笔用起来更加方便。玩家不仅可以选择不同的笔触工具来制作出不同的效果，还可以放大或缩小图案的局部来进行细节上的修正。如果玩家不擅长绘画，那么游戏中预存的种类丰富的图案素材还可供玩家随意调用。

角色设定



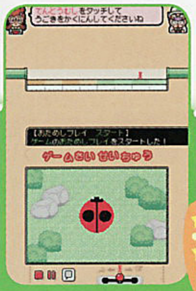
这里的角色设定并不是指常见的人物角色绘制，而是根据游戏的实际要求绘制一些简单的、可动的卡通角色，比如图中所示的这个小人儿。当然，为了考虑到令角色在游戏中表现更为生动，玩家还可以进行分层绘制，从而令所绘制的角色在游戏中有不同的表情或动作。

背景音乐制作



音乐的制作看似复杂，其实很容易上手。只要通过触控笔在对应的音节位置点击即可选择所需要的音调，因此就算完全不懂乐理知识的普通玩家也可以制作出非常动听的背景音乐。游戏中特别提供了多达4条音轨供玩家进行复杂的乐器风格组合，此外还单独设有一条专门的打击乐音轨。不仅如此，玩家除了可以选择不同的乐器之外，还可以添加一些人或动物的合成语音以增添游戏气氛。

AI选择



别看是小品游戏，AI的存在也是十分重要的，当完成了前面的几个制作步骤之后，我们还要为游戏中的角色指定最为合适的AI。当然，这里的AI并不需要我们自己去编写程序，而是直接从游戏中存在的AI方案中进行优化选择。比如，对于漂浮在空中的气球，我们可以选择摇摆不定的运动方式作为AI，而对于当前图中所示的瓢虫，我们只要为其指定一个向上单向移动的简单AI就可以了。

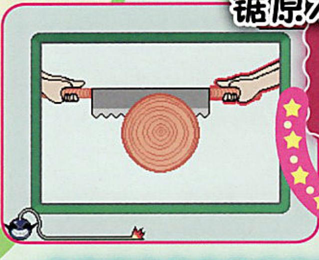
卡带封装

这里的卡带封装并不是说真要让玩家把自己做出来的游戏拿出去卖，而是进行游戏的最后步骤。在这个步骤里，我们可以随意选择游戏卡带的外观风格和卡带表面的图案样式，以便于归类。游戏中预留了大量的空间用于存放玩家自创的游戏，怎么样，赶快动手制作属于自己的游戏吧！



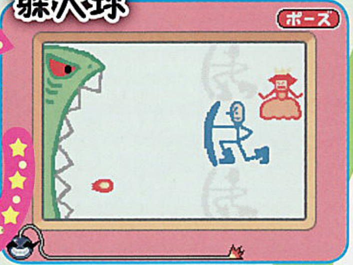
典型游戏介绍

锯原木



锯原木并不需要玩家用触控笔在屏幕上左右滑动，而是要求玩家迅速交替点击屏幕的左右两侧，这样就可以令锯子不断往复运动将原木锯开。

躲火球



躲避火球的方法同样简单，玩家所要做的就是利用触笔控制持盾勇士上下移动，进而来保护身后的公主不被火球所伤。

猜王牌



这个小游戏比较有意思，玩家要一边点选纸牌、一边观察持牌者的表情和神态，进而确定哪张是王牌。不过，一旦持牌者带上眼镜或测谎仪，那么判断的难度就会进一步加大。

收衣服



这个款小游戏是典型的考验玩家反应速度的例子，游戏开始后，玩家要迅速松开夹子并确保落下的衣物准确掉进小筐中，不允许出现任何失误。

©2009Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS

秘密花园

多边形：互联网的博大精深，有时候实在是让人佩服得不行，往往是在不经意间，就能有一些意外的收获。某日在网上闲逛的时候，偶然发现了几张同人图，风格让人眼前一亮，遂顺藤摸瓜地找到了原出处，这位 23 岁澳大利亚籍名为帕特里克・布朗（patrickbrown）的画师笔下的同人图具有鲜明的个人风格，人物造型个性独特，值得一品，这里只收录了几张大家比较熟悉的，如果有兴趣可以去他的网站看一看。（http://patrickbrown.deviantart.com/）

本期主题 帕特里克・布朗的同人世界



① **生化危机 5**：克里斯与谢娃并肩作战，《生化危机》世界里又多了一对绝佳拍档。两位主角的神色描绘得很到位，只是克里斯的脸型改动稍大了一些，但谢娃的曼妙曲线依然那么迷人。

② **GTA4**：他笔下最多的作品就是《横行霸道》了，这张表现的是四代主角尼科领着他的表哥罗曼穿梭在枪林弹雨之中，对于本作熟悉的玩家应该能看出这个街口在哪里吧？

③ **唐人街战争**：NDS 最新作也没有逃过他的法眼，主角手中的宝剑正是这个游戏中的关键道具，只是主角的脸部虽然与游戏中有些神似，但似乎缺少了一些东方人的韵味。

④ **失落诅咒**：《横行霸道Ⅳ》的资料片《失落与诅咒》也展现得惟妙惟肖，“失落帮”二当家强尼正在进行一场摩托比赛，比起普通的竞速来说，这样的比赛显然是要更加暴力一些。











⑤ **MGS4**：年迈的斯内克在这里显得更加沧桑，不变的除了头带之外还有万年不离手的那根香烟了，那凌厉的眼神依然散发着不输任何人的斗志，Hero never die！

⑥ **MGS3**：传奇英雄斯内克在这张画中显得更加矫健，身上的伤痕让这位英雄更加真实。夏娃那婀娜多姿的身材也表现得淋漓尽致，只是脸型显得更加贴近欧美人的审美观。

⑦ **战争机器**：马库斯声嘶力竭地在向兽人们咆哮着，光是气势上就足以喝退对手了，画中的人物比起游戏中稍显卡通化了一点，身材也不再那么魁梧，但细节上是值得肯定的。



特别企划 SPECIAL FEATURE

润物细无声

游戏发展中的20个贴心设计

“亲爱的朋友，当你结束了一天的工作和学习，回到家里躺进沙发的时候；当你打开电视机，拿起手柄的时候；当你金戈铁马，沙场秋点兵的时候；当你弹尽粮绝，身陷重围的时候；当你东山再起，卷土重来的时候；当你结束一夜征战，心满意足地钻进被窝的时候，朋友，你是否意识到你是生活在幸福之中呢？你也许会惊讶地看着我：‘这是很平常的呀！’可是，从雅达利时代一路走来的人，会知道你正生活在幸福中！”

文 邹邹の皮皮 &yuuk　美编 玻璃球

一说起游戏业界二十余年来的发展历程，相信列位玩家立即能如数家珍般地列出无数“里程碑”式的主机和“白金殿堂”级的大作来：FC，SFC，PS……诸位骨灰级玩家对于各大知名不知名的厂商、制作人想必也毫不陌生，更不乏无数“资深”“业内人士”对业界最新技术动态抑或最八卦内幕消息在网络上唇枪舌剑你来我往战出一栋又一栋高楼。诚然，从第一款作品《空间大战》在实验室里的PDP-1计算机上诞生到如今市值超过万亿美元的庞大市场，视频游戏从技术、艺术、制作手法、市场宣传等各方各面都有了翻天覆地的进化，无数日新月异的尖端技术和顶尖创意你方唱罢我登场，给玩家带来了一场又一场的娱乐盛宴。不过，本文所要讲述的，却并非什么莫测高深的技术机密抑或晦涩难懂的业界秘闻，而是从一个普通玩家的角度出发，和大家一起寻找那些在大多数游戏中帮助我们更好地获得快乐享受游戏的20个贴心小设计。

1 Checkpoint 重生点

里昂疲惫不堪地撞开木门冲进小屋中，背后是不远处村民愤怒的呐喊和吼叫。从走进村庄已经整整3个小时了，他只能在不断的战斗中偶尔获得几秒钟的喘息时间，身上早已遍体鳞伤，而且也即将弹尽粮绝。他奋力将木门关上，又推过木柜将入口封死。就在里昂以为终于可以休息片刻时，突觉背后一股阴风伴随着杀意袭来，可惜疲惫的身躯已无法及时作出反应，咔嚓一声，眼前便陷入一片血红之中……

片刻之后……

1998年，一个让人永生难忘的日子……

不知有多少玩家在遇到上文所说的情况时会“怒飞”手中的5元光盘呢？辛辛苦苦打了那么久的进度因为一个小小的失误便功亏一篑，相信无论是谁最终都会放弃的吧。好在《生化危机4》允许玩家在死亡后在地图的开头重生点处重新开始。其实重生点这个设定，在横向卷轴类游戏的开山鼻祖《超级马里奥兄弟》中就有了。当马里奥大叔不慎落入深渊或者惨遭敌人毒手之后，游戏便会在稍微靠前一点的特定位置处继续进行游戏，而非从关卡的起始点重新开始。在那个没有存档的年代，这一经典设定在很大程度上帮助了玩家克服关卡中的重重难关最终打通游戏，让他们不至于在死亡后的重复体验过程中感到乏味甚至最终放弃游戏半途而废。此后，重生点这一设定也被马里奥大叔的其他模仿者所借鉴，例如“《索尼克》系列”、“《雷曼》系列”等，不过在其他的游戏类型却很少被用到。后来，随着硬件平台的进化，游戏的内容不断丰富，流程不断加长，玩家再也不可能在相对短的时间内便通关游戏；而对于一些快节奏的游戏而言，使用自由存档反而会违反制作人的初衷，降低游戏乐趣，这时，重生点便显示出了她独特的魅力：既有挑战，又不会让玩家体验过于重复。时至今日，几乎所有带有流程的游戏都被加入了无数个重生点，他们在玩家的游戏历程中，默默担当着铺路石和螺丝钉的伟大使命。



贴心指数 ♥♥♥♥♥

2 Autosave 自动存档

贴心指数

无数个日日夜夜之后，勇者终于用沾满魔物鲜血的双手推开铁门，空旷的大厅中回荡的是忽灵若隐若现的哀嚎，那个几乎摧毁了他一生的男人正遍体鳞伤地躺在圆形高台的中央，奄奄一息苟延残喘。“父亲，究竟为什么你要这样对待我和妈妈！”“我也……是为了拯救这愚昧的世界啊……”“父亲，你错了，为了妈妈，为了尤利娅，为了企鹅村的村民们，”勇者举起手中的光之神剑，“下地狱吧！”

“哼，不可能”

“为什么？”

未等魔王回答，勇者只觉眼前一黑，使什么也不知道了……

相信和FC上第一款角色扮演游戏开始便一路走来的玩家都或多或少会有这样的经历，由于一些不可抗力因素或者仅仅是一时粗心大意，几个乃至几十个小时的努力就此灰飞湮灭。这种感受在角色扮演游戏类和一些策略类游戏玩家身上尤其显得痛苦，因为这些类型的游戏常常会让玩家花上比其他类型更多的时间，相对而言未能存档带来的失落感就更为严重。因此，自动存档这一设定便成为广大“懒人”、“马大哈”玩家的福音。有些游戏会在每过一段流程后便自动存档，而有的则是在玩家切换地图时自动存储；后来，当联机要素在游戏中的比重愈加扩大，为了防止少数玩家利用联机作弊，绝大部分游戏在联机模式中都采用了频繁自动存档的方式来避免作弊；至于游戏网络化已经成为主流的今天，单机模式大多都采用了自动和手动存档结合的方式，而在线模式更是完全摒弃本地存档，将玩家资料直接自动保存在服务器端，在方便玩家的同时，也从根本上彻底保证游戏了的公平性和平衡性。



3 Tutorial 训练关

贴心指数

玛蒂尔达好奇地拿起一支M92F手枪：“这是什么？”

“傻姑娘，别乱碰，这是贝雷塔M92F，九毫米巴拉贝鲁姆口径和十五发双排弹匣，老子的贴身保镖，小心别走火了。”男人一把抢过武器，转身将它放进夹克内兜里挂到墙上。

小女孩又从盒子里拿出一个圆滚滚的鸡蛋一样的东西，上面有根亮晶晶的小钢针，在灯光下熠熠生辉，就像珠宝一样。

“珠宝……”女孩想着，一把将钢针拔了下来。

男人听见“叮——”地一声脆响。

在电子游戏刚刚被发明的时候，由于技术力的限制，玩家们玩到的作品都是规则十分简单的游戏，即使到了FC后期，大量角色扮演游戏游戏被开发出来，其游戏系统也绝非复杂到要像《龙与地下城》那样先啃完厚厚一本《玩家手册》。对于电子游戏这种纯粹以娱乐玩家为目的的商品而言，过于简单的规则将难以给玩家带来足够丰富的游戏体验，而太过庞杂的游戏系统，在这个崇尚快餐文化的时代，就在无形中形成了一扇将新玩家拒之门外的虚拟长城。这时，训练关就成为了调整玩家友好度和游戏世界之间平衡的砝码。一个足够友好的训练关卡，能够让玩家在轻松愉快的游戏体验过程中不知不觉地掌握游戏规则，一个最好的例子就是《魔兽争霸3 混乱之治》的训练关，一方面铺叙了剧情，一方面也大量采用脚本过场的方式将游戏的基本规则完美地传授给了玩家。在《波斯王子》中，由于游戏的开放式架构，训练关被设计成可以随时在设定菜单中开启和关闭的即时提示，即照顾了新手，也让熟练玩家能够有更爽快的游戏体验。如今，训练关已经成为几乎所有大作的标志性构成之一，换句话说，如果一款游戏规则复杂世界观庞大而却没有一点循序渐进的设定话，除非你有足够多的空闲时间和接受失败的勇气，否则还是飞盘吧……



4 Confirm Box 确认框

确认对话框这个设计的起源已经无处可寻了，如果非要推断确认框在游戏中的最早利用，应该要算是角色扮演游戏游戏中丢弃道具或者装备时候的询问框了。从玩家友好度的角度出发，确认框当之无愧电子游戏发展二十年最贴心的设计。在如今的游戏作品中，确认框的身影无处不在。你能想象当手滑点下删除存档按钮时一切就这么灰飞烟灭么？你能想象在暂停菜单里不小心把退出游戏按钮当成返回游戏按钮按下后就直接看到PS3启动画面么？你能想象选中一个史诗级装备本来要穿上却不小心选择了丢弃命令后的无尽懊悔么？无论是在玩家有好理论还是游戏设计理论中，用户进行任何重要的不可恢复操作之前，系统弹出一个确认框都是十分必要的，至于如何控制弹出框的频率以免适得其反让玩家感到厌烦，则又是另一个更需要经验和灵感的课题了。无论如何，确认框都是一个合格的游戏不可或缺的重要组成部分。



贴心指数

5 Dynamic Difficulty 动态难度

多级难度通常都只能在游戏初期进行选择，如果玩家一时冲动在不熟悉游戏的情况下就选择了高级难度，然后在游戏进行到一半时发现自己无法通过这里，那么选择低难度从头开始还是从此飞盘就成为了一个问题。为了避免这一情况，一些作品在游戏内菜单中也添加难度选择的设置，允许玩家在感到游戏无法进行时自行选择新的难度，不过这却导致很多玩家最终都没能在高难度下成功通关。

动态难度调节的概念出现得很早，1981年Intellivision主机上的《Astrosmash》就有了这一设定，游戏会随着玩家不断前进变得越来越难，但是当你濒临死亡时，又会在短时间内变得相对容易一点。不过动态难度调整真正为广大玩家所知还是在《细胞分裂 明日潘多拉》推出之后，由于制作和发行商育碧软件对游戏中“动态难度调整”这一系列新特性的大肆宣传，才让更多玩家了解到这一并不新鲜的点子。

不过动态难度调整系统也有其局限性和缺点。由于实现动态难度调整在技术上是较为复杂的一件事，游戏引擎需要收集玩家表现数据并决定如何更改难度，这一工作的复杂度并不比设计一款全新的游戏AI系统简单多少；同时，如果降低难度的判断条件被玩家所发现，就很可能被他们所利用让这个系统变得跟自由难度设置一样成为鸡肋；此外，在一些特定的游戏类型，如解密类游戏中，动态难度调整系统也是毫无用武之地的。到最近的《生化危机5》中动态难度的运用已经非常纯熟，这种让玩家几乎察觉不到的难度调整说明了了游戏厂商对人性化游戏的追求。

贴心指数



6 QTE 紧急按键系统

"L, R, 圈, 圈, 框, 叉……"车水马龙的街道旁，一个小男孩站在人行横道边上手持PSP一边等红灯一边全神贯注地玩着游戏。

绿灯亮了，男孩跟在人流末尾向前走着，依然全神贯注地盯着手中的PSP。

一辆刚刚右转过来的公交车出现在男孩左边20米远处，一阵刺耳的刹车声划破天际，男孩一屁股坐在地上，PSP飞出老远然后在地上摔成两半。

司机怒气冲冲走下车来，冲着男孩大吼道："你龟儿子也不晓得躲一哈嗦！"

男孩怔怔望着司机，突然哇地一声大哭起来："你都不说按哪个键我咋个躲嘛！呜呜呜……"

QTE，全称Quick Time Events紧急按键系统，是一种考验玩家即时反应的系统，玩家需要对屏幕上出现的提示及时做出反应按下正确的按键。在关卡设计的基本理论中，玩家对于操作时间和方式的判断构成了最基础的游戏过程循环机制，而QTE则是完美结合了这二者的产物：在有限的时间内做出正确的判断以及正确的操作，规则简单而又充满刺激。大量采用QTE的游戏大多为动作类或者冒险类，这些游戏相对节奏比较快，对于玩家的反应灵敏度要求比较高，而对战略、战术的要求则相对较低，玩家大部分时间都处于动作神经高度兴奋状态，在遇到QTE时才能及时正确反应，增强游戏爽快度。另一方面，QTE也在不增加玩家操作难度的基础上，极大地增强了动作游戏的自由度(《生化危机》)和演出效果(《战神》、《波斯王子》)。可以预见的是，在次世代平台游戏越来越华丽越来越丰富多彩的今天，这一设定必将为更多的制作小组所采用。不过，QTE在其他类型的游戏，尤其是慢节奏游戏中的实用价值，依然有待更进一步的发掘。

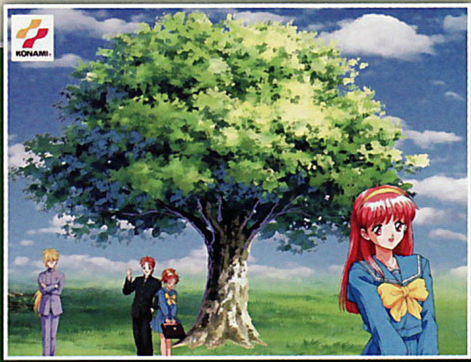


贴心指数 ♥♥♥

7 Dialogs 真人语音对话

"因为，因为一直都是你陪在我的身边。一直以来，一直以来我都将你看作是青梅竹马。不！也许我的内心深处，根本就在害怕被你察觉到我的真正心意吧，所以才会如此欺骗我自己。直到毕业的今天，一想到今后我们可能会分道扬镳，我才终于察觉到自己的这份心情。虽然很难为情，恨不得赶快逃避，但是，我不想和你只是青梅竹马的关系……我希望你的眼里只有我，希望你把我当成女子来看待而不仅仅是儿时的玩伴。所以我鼓起了勇气想对你说……我喜欢你！在这个世界上，我最喜欢的人，就是你！"

不知如今还有多少读者记得或者知道这个当初感动了无数日本和中国玩家的告白。在那个在街机厅里还只能听到将"升龙拳（しょりようけん）"念成"嚎油根！"的时代，当一名水莲花般娇柔的女孩在你面前粉面含羞地用动人的嗓音对你说出那三个字的时候，不知多少有热血少年为之怦然心动。早在《潜龙谍影》、《生化危机》等将全程语音过场动画推行为业界标准之前，《心跳回忆》就用其近乎完美的静态CG+真人语音对话开创了一个全新的游戏类型：恋爱养成，不知有多少玩家从此沉迷于2D世界中不能自拔。而从《生化危机》真正畅销开始，全程语音过场就成了游戏是否能成为大作的一个重要衡量标志，直到数年后的《最终幻想X》发售都依然将"全对话语音"作为一大特色，而如今各大掌机游戏发售时也时常将其作为卖点进行宣传。语音对话在增强玩家临场感上，有着其他方式不可替代的重要作用。即使是画面简陋的游戏，若有出色的配音演员演出，配合优秀的音效搭配，也能营造出足够引人入胜的游戏气氛。



贴心指数 ♥♥♥♥

8 Achievement & Trophy 成就 & 奖杯

贴心指数 ♥♥♥

2005年，在微软游戏部门的设计师们绞尽脑汁想要为X360加入更多有趣的要素时，不知是谁想出了"成就点数"这么个玩意儿：玩家玩到的每一款游戏都有1000点成就点数，拥有多种多样的获得方式，玩家可以在成就列表中看到自己获得的所有成就点数和一个总数，然后，什么都没有了。成就点数不能购买任何虚拟物品，再高的点数也不能获得任何荣耀，只是一个浮云般的数字。但是无论谁都承认成就系统是Xbox LIVE上最为成功的系统，成功到高傲的索尼都低下头颅给PSN加入了如出一辙的奖杯系统。成就点数在游戏中不仅是对玩家完成游戏的记录，其有意设定的少量"高难度"点数也是对深入研究游戏获得这些点数的玩家的一种肯定。成就系统在一定程度上改变了玩家的游戏方式，它就像是一个众所周知的庞大隐藏要素系统，让玩家不再通关游戏一次之后就将其束之高阁而是以更高的兴趣去研究、完美化这个作品，和游戏制作人进行更多的"交流"。如今，成就点数在某种程度上已经成为了玩家"身份"的象征，一个拥有高成就点数（或者奖杯）的玩家登陆到LIVE（PSN）上时，就像是一名男子开着兰博基尼驶入托勒尼克大广场一样，所带来的虚荣心和满足感，"就像是那天边的浮云一样……"



9 Wireless Controller 无线手柄

贴心指数 ♥♥♥♥

无线手柄可以说是目前为止在硬件方面最为贴心的设计，它的产生让作为玩家的我们再也不用担心手柄线不够长、被线绊倒、过于激动拉动主机等问题。从早期的只是周边厂商生产无线手柄，到如今的次时代主机们无一例外的运用了这一设计。无线手柄走过的时间并不长，但是却已经作为一个必不可少的设计融入到主机设计的灵魂中。但是一个事物有优点便势必也会有缺点。最显而易见的，便是手柄无线化之后所产生的安全隐患，而任天堂的Wii手柄便是将这一缺点"发扬光大"的"功臣"。安全问题（这个问题暂时好像只有Wii有……）成为了无线手柄的最大缺点。在引入无线手柄之后，主机是安全了，也不会绊倒人了。可是电视，乃至玩家的安全却受到了威胁，这岂不是弊大于利吗？不过好在之后任天堂很负责的推出了Wii新型改良型手柄，加粗了腕带与手柄的连接绳，从而大大降低了手柄的脱手几率，电视和玩家的安全也得到了保障。安全问题基本得到了解决，但是无线手柄和很多无线装置一样还存在着另一个问题——能耗问题。（至于信号和辐射问题，在无线手柄中并不是很明显，就暂且不提了。）经常要更换电池——这个大多数无线设备都有的问题——无线手柄当然也不例外。而更换下来的是废旧电池的处理，也是一个不可忽视的问题。（虽然这点和设计贴心度无关。）相比任天堂和微软，SONY就比较聪明的选用了USB充电的方法，从而解决了要频繁更换电池的毛病。不过日后任天堂和微软是否也会采用这一方式就不得而知了。虽然在一些方面无线手柄还存在着小问题，但是单从方便这一点来说，该设计便可以称得上"非常贴心"了。

10 Loading Screen 读取画面



读取画面这一概念，在 CD-ROM 正式取代卡带成为主流游戏搭载媒体之前是没有的。任天堂当初之所以在 N64 上坚持采用卡带一个很重要的原因就是光驱的读取速度太过缓慢，无法保证动作游戏的流畅度，可惜的是他们押错了宝，随着 CD-ROM 超大容量让游戏表现效果飞一般提升让慢节奏的角色扮演游戏游戏成为最受欢迎游戏类型后，读取画面这个小巧的点子便轻轻松松掩盖了光驱读取速度缓慢的这一缺陷。

在游戏开发的早期，由于数据并未冻结，以及引擎还在调试阶段，初期版本的读取时间通常都是相当漫长并伴随着各种各样的随机崩溃。不过在最终发售的版本中，几乎所有的游戏开发团队都尽可能地将读取时间限制在 10 秒以内（PC 平台由于各个玩家的硬件配置不同而差异较大），并且用读取画面来让玩家不至于感到太枯燥。如今，各大游戏系列都使尽浑身解数让游戏的读取画面和游戏内容紧密结合起来不让玩家感到有丝毫不适。早期的著名例子有《山脊赛车》系列”在读取地图时的小游戏、《生化危机》的开门动画等《大神》读取画面中的互动游戏甚至还可以获得奖励）。除去那些极富特色的读取画面外，两个比较通用的做法是在读取画面里放上正在读取的游戏地图的景观插画，加上游戏剧情街接或者贴心小提示等文字。在《使命召唤 世界之战》中，读取画面更是被制作成了华丽的任务简报形式，让玩家几乎感觉不到等待的时间。此外，光荣公司的“无双”系列最新作《真·三国无双 5》中，读取画面还被巧妙地隐藏在了战前准备菜单中，让游戏在玩家准备战斗的过程中就完成读取，可以说相当地友好。

贴心指数 ♥♥♥♥♥

11 Profile management 用户资料管理

贴心指数 ♥♥♥♥♥

不知有多少玩家经有过记忆卡借给别人或者电脑被朋友玩过后，辛辛苦苦几百上千个小时的游戏记录便谈笑间樯橹灰飞烟灭的惨痛经历。其实很多“朋友”都不是故意删除或者覆盖主人家记录的，要么是因为记忆卡格数不足不得不“死道友不死贫道”，要么就是由于自动存档在玩家“无意”中覆盖了原有的记录。正是为了避免这种情况，现在的游戏大多都在主菜单中追加了“Profile”这一选项，允许玩家任意建立用户资料文件，然后将这名玩家的所有自定义内容，包括游戏存档、自定义设置等保存在文件中，有效地避免了之前提到的种种问题。在 X360 和 PS3 上更是直接自动支持一机多用户资料文件管理，在系统级别进行有效地管理。话说回来，对于用户资料最先进的管理方式依然要算广大网络游戏运营商，一家运营商就能将旗下数款作品的玩家注册资料、游戏存档、消费记录、论坛账号、用户行为偏好记录甚至支付宝账号等全部资料统一整合到一个账号下，再配合各种密保措施，让玩家只需记住一个密码便能轻松享受多款网络游戏。这一方式在 LIVE 和 PSN 上也逐渐得到了采用，如今，被服务商保存在服务器上的存档记录，让玩家再也不用担心丢失记录的悲剧会重演了。

12 Rating 分级制度

电子游戏最初是没有分级制度的，在那个一年数千万美元的巨大市场里，任何开发商或个人都可以不受限制地在雅达利 2600 主机上推出任何游戏。最终这个缺乏自律和监管的行业在消费者失去信任之后的一夜之间便彻底崩溃灰飞烟灭。正因为如此，1983 年任天堂携 FC 主机卷入重来的时候，山内溥给第二方和第三方开发商的第一要求就是所有游戏必须通过被称为“任天堂质量封条”的第一方审查。与此同时美国也正式将 ESRB 年龄分级制度引入到游戏行业中来，所有在北美市场发行的游戏都必须在发售前提交给 ESRB 进行分级审查，在贴上相应分级标签后才能够在北美市场发售，否则将会受到各大零售商的一致抵制。此后，日本、欧洲、澳大利亚等也分别创立了符合自己国情的年龄分级制度。总的来说，年龄审查被分别全年龄、青少年、成人和违禁级别。对于游戏制作厂商来说，越高的年龄分级意味着越少的购买人群，但是要满足所有人（包括低龄儿童）的审查要求又太过苛刻，因此，制作商通常会将游戏目标分级定位在“青少年”这个游戏消费的主力人群上。对玩家而言，严格而明确的分级制度意味着保护未成年人远离不健康的游戏内容，同时又能保证各个年龄层的玩家能够得到适合自己的游戏乐趣。

贴心指数 ♥♥♥♥♥

13 Multiple Difficulty 难度选择话

贴心指数 ♥♥♥♥



早期的游戏是没有多级难度供玩家选择的，有的作品在各个主机平台上由于移植水平的不同，难度会有少许的差别，但这也并非玩家所能自由选择的，早期街机游戏更是为了商业利益恨不得让游戏越难越好。

对大部分游戏而言，不同的难度设置下，对主体流程等相对固定的要素的设计区别是不会很大的，主要的难度差别都体现在一些可以动态调整的非固定数值上，例如增强敌人的能力（生命值、攻击力、AI 表现等）、降低玩家技能（生命值、攻击力、回复机会、技能能力值等），以及部分可控性游戏规则（时间限制、次数限制等），同时，这也是玩家在通关过程中所能最直接体验到的变化。当然，在一些游戏中，会刻意在简单难度中删除某些关卡，例如《生化危机 4》古堡中的迷宫关卡，也有的游戏会在高级难度中删除或限制玩家的某些能力，或增加对玩家的操作要求。

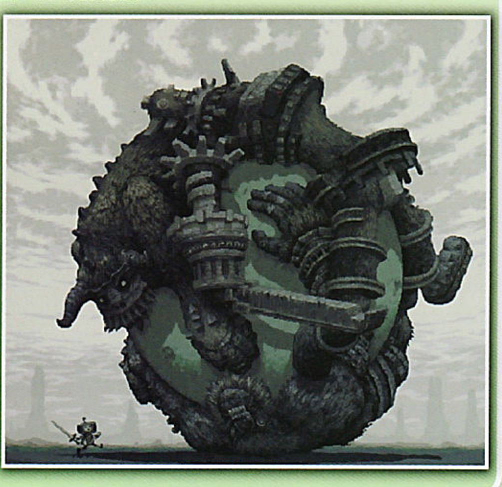
难度选择对游戏业界最大的意义，在于拓宽了游戏所能面向的玩家群体，既给予了轻度玩家们接触、熟悉、享受并进一步喜欢上这款游戏的同时，又让高级玩家能够在“更高！更快！更强！”的游戏过程中获得更多的成就感。如今，难度设置还进一步成为游戏制作人增强游戏耐玩度的方式，允许玩家在低难度中学习并熟悉游戏，然后在高难度中寻找并发现低难度中没有的隐藏要素以获取更多的游戏乐趣。合理地设置难度阶梯能够提升玩家的游戏乐趣，但是像《忍龙 II》高难度下那般毫无道理地提升游戏难度，就明显是给玩家找不愉快了，摔手柄倒好，气坏了身子可就得不偿失了（仿佛看到了板垣叔叔的微笑在鼓励着我）。

游戏文化 特别企划

14 Game as a movie 游戏电影化

贴心指数 ♥♥♥♥♥

在3D画面取代2D成为游戏主流之前，要让游戏达到电影化的效果是非常困难的，因为电影语言的重要组成部分：镜头，在2D游戏中只能拥有苍白单调的寥寥数种表现方式，远远不能达到一部电影所需要的水准，即使如此，制作人们还是在剧本和台词上绞尽脑汁增强作品的剧情感染力。《最终幻想》系列"从初代开始就以剧情见长，"电影化游戏"这个口号也是坂口博信最早提出的。不过，第一款真正让电子游戏达到好莱坞大片级别水准的作品，能且只能有PS平台的《潜龙谍影》初代：极具张力的剧本和台词、全程专业声优的配音演出、全3D游戏画面，以及即时演算过场动画中专业级别的镜头运用，让这款游戏当年在E3展上小荷才露尖尖角时便博得满堂喝彩，游戏发售至今全系列更是取得了超过千万级别的销量，《潜龙谍影4》长达数小时的全即时演算过场剧情动画更是再度树立了业界的新标杆。不过系列还是未能摆脱自己从创立电影化标准初始便有的窠臼：剧情与游戏内容结合不够紧密，这也是大多数游戏的通病，即使《生化危机4》将QTE系统引入到游戏中也未能超越。直到《使命召唤》利用第一人称射击这一游戏类型天生的镜头优势把玩家真正变成战场中的一名普通战士之后，制作人们才发现，原来过场剧情还可以这样做。不过，游戏电影化在超大幅提升玩家游戏代入感和满足娱乐需求的同时，一个最大的缺憾就是制作成本过高，不是一线大作的投资很难以做到完美的过场演出。



15 The Second Round 二周目

贴心指数 ♥♥♥♥



说起这二周目，也是算是前面隐藏要素和通关奖励的一个重要组成部分，之所以将他单独列出一个条目来是因为二周目已经成为如今几乎所有游戏的标准设定，其差别不过是在于追加内容的多少罢了。在FC游戏《坦克大战》中，当玩家打通全部关卡之后，新的一关就重新读取第一关的地图，但是敌人的种类和攻击强度却保持了之前最后一关的水准，同时随着玩家的继续游戏而变得越来越难。这也是早期游戏对于二周目的基本做法：无尽地提升难度。随着游戏技术的不断发展，尤其是存档技术被普遍运用之后，制作人能够在二周目中加入的新玩意儿便如雨后春笋般冒了出来。经典游戏"《恶魔城》系列"在GBA上的知名一作《晓月圆舞曲》便通过追加时间挑战模式，和游戏本身的战魂系统结合起来成为了谋杀玩家时间的利器。PS平台的《生化危机2》在配备已经如今成为主流的佣兵模式和时间挑战模式之外，更利用游戏的双光碟配置"制造"了一个极为吸引玩家反复游戏的陷阱：玩家分别以克莱尔或里昂开始来通关游戏的话，会发现游戏的内容是截然不同的，两张光碟四个故事，八心八箭，实在是非常的划算，非常的划算！赶快拿起你的电话拨打……咳咳，如今只要是一款大作，玩家第一遍通关后的奖励都是十分丰厚的：挑战模式、佣兵模式、画廊模式、更高难度、隐藏关卡、隐藏服装、隐藏角色……引用某些骨灰级游戏玩家的话来说就是："一周目，只是个开始！"

16 Dual Shock 振动手柄

贴心指数 ♥♥♥♥♥

这是一幢破旧的宅子，看上去很大，也很荒芜，不过雕梁画栋的檐角依然能够让人想象得到它曾经的金碧辉煌。

"进来吧……进来吧……"一个莫名的声音从内心深处传来，寂寞，悲凉。

恐惧席卷了全身，可是，背后那伸手不见五指的森林中，吹来的却是冰冷刺骨的阴风。

唯有眼前的这幢大宅，内里似乎若隐若现地闪着灯光。

"进来吧……进来……！"

镜子，母亲的遗物，在手中被紧握着。

战栗中，两腿终于还是不由自主地向前迈进。

"咚咚！咚咚！咚咚！"心脏在胸口跳得一下比一下厉害。

"吱呀！"一声，门开了，里面是令人窒息的黑暗。

"咚咚！咚咚！咚咚！"手中的镜子和心脏一起，搏动了起来……

振动手柄第一次在游戏机上出现是在PlayStation推出的Dual Shock，能够在软件的支持下配合游戏内容进行振动反馈，让玩家获得更加身临其境的游戏体验。此后的Dual Shock2虽然号称在此基础上增加了256阶力度感应，但是玩家使用最多的依然是其振动功能。说起来当初两大厂商为了节省几百万美元的专利费而拒不同Immersion和解最终败诉，赔偿金额高达8000万美金，而同样是被告的微软则爽快地支付2600万签下协议一劳永逸，唯有老任对自家一开始支付给Immersion的专利费讳莫如深，估计躲墙角使劲儿偷着乐呢。不过这都是些业界八卦，要说起振动手柄带给玩家的临场感可以说比起画面、音效而言毫不逊色，支持振动的游戏才能用视觉、听觉和触觉三位一体全方位轰炸玩家的感觉器官。而且时至今日，游戏制作人对振动手柄的运用已经到了娴熟的地步，或轻或重，或缓或急，已经成为游戏中不可或缺的重要部分。



17 Hidden Features & Finishing Bonus 隐藏要素 & 通关奖励



隐藏要素也是《超级马里奥兄弟》的又一伟大发明，那些隐藏在普通砖块里的金币、漂浮的暗砖、下水管道里的藏宝室，让这个游戏充满了迷人的吸引力，让玩家欲罢不能地探索每一个能够到达的区域，犹如中毒一般。对于一个关卡设计师而言，如何在地图中放置隐藏要素是一个十分重要的课题：太多则会影响主线流程进而导致玩家偏离策划师的设计初衷，太少则又无法对玩家造成足够的吸引力，唯有与 Main Path 相辅相成才能起到锦上添花的作用。不可否认的是，隐藏要素是延长游戏耐玩度的一个有效手段，是玩家在熟悉主线流程后进一步发掘游戏内容的主要方式。不过也有例外，在《真・三国无双》系列”中，绝大部分武将、武器、道具等几乎整个游戏内容在初期都是被隐藏的，需要玩家一步一步通过特定方式解锁后才能取得，也算是“无双”的一大特色了。

通关奖励作为隐藏要素的一个重要组成部分，更是支撑玩家打通游戏的一大动力。在《超级马里奥兄弟》里，通关奖励不过是更高难度的挑战和自由选关，而如今，追加模式、追加难度、追加角色、追加奖励……琳琅满目的要素让玩家在通关后立刻就能产生“俺还要再打一遍！”的冲动，有的游戏更是抓住了这一心理，在二周目之后继续解锁新的隐藏要素，端的是要让人把游戏打到体无完肤摇摇欲坠为止啊！

贴心指数 ♥♥♥

18 Skip Cut Scene 加速 & 跳过

贴心指数 ♥♥♥♥♥



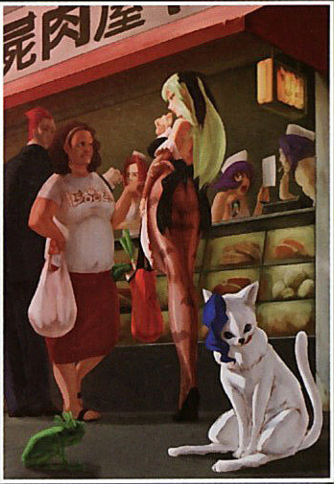
从游戏有了丰富的剧情之后，作为串联整个游戏的过场剧情便理所当然的成为了一款游戏的亮点。然而有时，一些烦闷的剧情或是在重生点之前的剧情，却会使我们倍感无奈。因为无论是花上十多分钟去听完一段鸡肋的对话，还是重复的看一段“精彩”的剧情对急于进行流程的玩家来说都是一种煎熬。举例而言，由育碧的美女制作人 Jade Raymond 带领的 Montreal 工作室所开发的《刺客信条》想必各位玩家都应该知道。即便是这款曾获得 E3 2007 最佳动作游戏大奖的作品，在剧情对话时却不支持跳过，让人倍感迷惑。穿插在游戏流程中的对话往往十分沉闷，而在主角和 NPC 进行对话的同时，我们所能做的就只是在一个小范围内走动，以及变换摄像机镜头的位置或者只是呆呆的坐在电视前等待这段对话的结束。过多的鸡肋过场剧情，外加不能跳过，这两点更是被许多玩家认为是该游戏最令人厌烦的设计之一（另一个是全程没有字幕）。令人欣慰的是，此后发行的育碧游戏中，再也没有看到类似的缺陷了。

谁也不会想到，在 Mud 时代跳过剧情这个完全不在考虑范围内的设计，如今却已遍布到所有类型的游戏中。而这个随着游戏业的发展而出现的贴心设计，甚至还隐隐决定玩家对一款游戏的评价。由此可见，Skip Cut Scene 作为一个贴心小设计的重要性。

19 Chating in game 聊天功能

贴心指数 ♥♥♥♥

多人游戏的概念和电子游戏是一对同年同月同日生的孪生兄弟：《空间大战》在诞生伊始就只能双人对战，AI 敌人的加入都是很多年以后的事情了。虽然在电子游戏发展的初期，单人模式都是游戏的主流玩法，然而多人游戏无时无刻都在向玩家展示着无尽的魅力。直到历史的车轮滚入二十世纪八十年代，以 CAPCOM 为首的一批日式厂商一手推动双人横版动作过关游戏在街机厅的繁荣之后，才让多人游戏的概念真正扎根到玩家心中。从 FC 到 PS2，主流家用机和街机游戏都是少数几名玩家在同一个屏幕前你来我往共同游戏，玩家间的交流直接用口头语言就能完成，对游戏内置聊天功能并没有太多的要求；然而，对于 PC 游戏而言，自 90 年代上期便已经流行开的多人联机模式对游戏内置聊天功能就有着更高和更迫切的需求，试想，如果一个 FPS 游戏战斗小队无法顺畅交流，又如何在瞬息万变的战场中取得胜利，一个探索地下城的旅行团在没有事先沟通的情况下就贸然挑战迷宫中隐藏的强大敌人，又如何能逃脱团灭的命运？而在步入次时代，Xbox LIVE 等在线模式在家用机平台上全面普及之后，多人在线联机模式也走入广大电视玩家的视野中。为了弥补手柄难以使用文字聊天的缺陷，次时代游戏在贴心地加入许多即时实用聊天短语的同时，更全面支持语音聊天功能，让玩家再无交流的困难。



20 User Define 用户自定义

贴心指数 ♥♥♥♥

用户自定义的设定在存档被广泛运用到游戏中之后才逐渐成为现实。用户自定义的雏形：玩家自定义其实在美式角色扮演游戏游戏的前身桌面角色扮演游戏中就已成熟。角色扮演游戏的王者《龙与地下城》通过厚厚的两本规则书《玩家手册》和《城主指南》详尽地制定了定义一部虚幻冒险所需要的全部规则。不过直到今天，《辐射 3》也未能将其规则书的一半引入到视频游戏版本中来。其主要原因还是因为考虑到过度复杂的规则可能影响玩家游戏体验而进行了精心的简化，仅能对玩家角色的外形和一些初始数值进行有限的选择。即使如此，由于东西方审美观的巨大差异，大部分美式角色扮演游戏游戏的自定义角色都难以让东方玩家说出“好看”两个字，但是注重剧情和主线流程的日式角色扮演游戏游戏又绝少有允许玩家自定义男（女）主角的作品。这一缺憾直到网络游戏在中国大陆被以神一般的速度普及之后才有所改观。平心而论，虽然绝大多数韩式甚至国产网络游戏在基本游戏方式上无法摆脱打怪练级刷装备的枯燥怪圈，但还是有许多作品在自定义角色这个玩家最先接触到的模块上下足了功夫，继有丰富的选择项目又符合东方玩家的审美观点，足够吸引大家试玩三个小时。用户自定义同时还包括一些游戏内的设置，如音量大小、字幕开关、以及 PC 平台的画面优化设置等，让玩家在游戏前通过这些设定获得更好的游戏体验。



钢铁的奇迹

《机动战士高达》诞生30周年特辑

今年是《机动战士高达》诞生30周年。在一般人眼里，高达只不过是众多机器人动画中的一个分支。然而，这个系列能够几经波折走过30年的漫长岁月，至今依然有着数量可观的支持者，这显然是不简单的。作为对全系列的总结和回顾，本篇企划将带领大家深入到高达的世界之中，探寻巨大机器人与战争那永远解不开的羁绊。如果你是一个高达迷，或者对这个钢铁的领域充满了兴趣，那么不妨随我们一同进入这个充满了无限可能的世界吧！

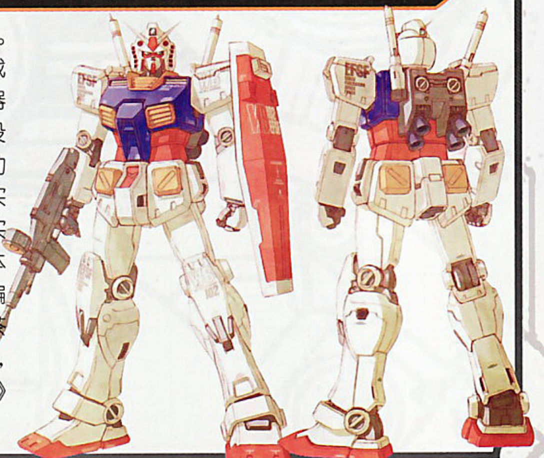
特别企划 SPECIAL FEATURE

文 炎骑士

美编 NINA

开创机器人动画的新纪元

1979年4月7日注定是一个不平凡的日子。在这一天，被誉为日本国民级动画的《机动战士高达》正式开播。不同于以往动画中的机器人摔角，《机动战士高达》有着严谨的世界观设定，即便是作为主角机的高达也不再像以往动画作品中的机器人那样刀枪不入，而是像现实中的飞机坦克一样可以被人为损坏，是一件实实在在的兵器。当然，《高达》的出色之处还体现在对战争的反思。毫无疑问，这样的剧本编排方式具有极高的现实意义，能够成为人们茶余饭后的话题也就是理所当然的事情。总之，作为日本真实系机器人动画的奠基作品，《高达》的出现绝对是一座里程碑。



动画年表

- **1979.04.07** TV 版动画《机动战士高达》开始播放
- **1981.03.14** 剧场版动画《机动战士高达》公映
- **1981.07.11** 剧场版动画《机动战士高达 II 哀·战士》公映
- **1982.03.13** 剧场版动画《机动战士高达 III 相逢在宇宙》公映
- **1985.03.02** TV 版动画《机动战士 Z 高达》开始播放
- **1986.03.01** TV 版动画《机动战士高达 ZZ》开始播放
- **1988.03.12** 剧场版动画《机动战士高达 逆袭的夏亚》公映
- **1989.03.25** OVA 动画《机动战士高达 0080 口袋里的战争》开始发卖
- **1991.05.23** OVA 动画《机动战士高达 0083 星尘的回忆》开始发卖
- **1991.03.16** 剧场版动画《机动战士高达 F91》公映
- **1992.08.29** 剧场版动画《机动战士高达 0083 吉翁的残光》公映
- **1993.04.02** TV 版动画《机动战士 V 高达》开始播放
- **1994.04.01** TV 版动画《机动武斗传 G 高达》开始播放
- **1995.04.07** TV 版动画《新机动战记高达 W》开始播放
- **1996.01.25** OVA 动画《机动战士高达 第 08MS 小队》开始发卖
- **1996.04.05** TV 版动画《机动新世纪高达 X》开始播放
- **1997.01.25** OVA 动画《新机动战记高达 W 无尽的华尔兹》开始发卖
- **1998.08.01** 剧场版动画《机动战士高达 第 08MS 小队 米拉的报告》公映
- **1999.04.09** TV 版动画《倒 A 高达》开始播放
- **1999.07.25** OVA 动画《机动战士高达 第 08MS 小队 Last Resort》开始发卖
- **2002.02.09** 剧场版动画《倒 A 高达 I 地球光》公映
- **2002.02.10** 剧场版动画《倒 A 高达 II 月光蝶》公映
- **2002.10.05** TV 版动画《机动战士高达 SEED》开始播放
- **2004.01.07** TV 版动画《SD 高达 FORCE》开始播放
- **2004.07.19** OVA 动画《机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录》开始发卖
- **2004.10.09** TV 版动画《机动战士高达 SEED DESTINY》开始播放
- **2005.05.28** 剧场版动画《机动战士 Z 高达 星之继承者》公映
- **2005.10.29** 剧场版动画《机动战士 Z 高达 II 恋人们》公映
- **2005.05.28** 剧场版动画《机动战士 Z 高达 III 星之鼓动是爱》公映
- **2006.04.26** OVA 动画《机动战士高达 MS IGLOO 默示录 0079》开始发卖
- **2006.07.14** 动画《机动战士高达 SEED C.E.73 观星者》开始提供付费下载
- **2007.10.06** TV 版动画《机动战士高达 00 第一季》开始播放
- **2008.10.05** TV 版动画《机动战士高达 00 第二季》开始播放
- **2008.10.24** OVA 动画《机动战士高达 MS IGLOO 2 重力战线》开始发卖

关键词 Keywords

机动战士

机动战士，即“モビルスーツ”、“Mobile Suit”，在高达作品世界观中的原意为“外骨骼宇宙服”，大量应用于民间和军事领域。作为军事领域使用的机动战士代替了战斗机和坦克的地位成为了架空世界观下的主力作战武器。通常情况下，被冠以“高达”(GUNDAM) 名称的机动战士往往具备超越时代的作战性能。



殖民卫星

殖民卫星是高达世界观中宇宙居民生息繁衍的场所，相对于拥有坚实大地的地球居民，殖民卫星显然存在着不安定的要素。殖民卫星的存在代表着人类渴望脱离地球探索宇宙的信念以及对自由的向往。相反，高达世界观中的地球通常被视为守旧势力的化身。



独眼

独眼是以“扎古”为代表的量产型机动战士的显著特征之一，由于是安装在机动战士头部的大型取景摄像机，所以从外观上看如同一只独眼。通常情况下，具备独眼的机动战士都是处于同主人公所属势力相对立的组织之中。伴随着高达作品的不断推陈出新，独眼已经成为了量产型机体的代名词。以至于一提到独眼，很多人就会立刻联想到杂兵。

18 米

最初的机动战士被设定为人类寻常大小的轻便作战服。但由于受日本巨大机器人动画风潮的影响，最后的设定高度被定格在了 18 米的标准上。从第一部系列作品出现一直到今天，18 米的高度依然是系列之中所有机动战士的标准。不过在其中的一些作品中，部分年代出现的机体也出现了身高上的变化，从高度达到 21 米以上的 ν 高达再到仅有 15 米左右的高达 F91，差距可谓十分明显。不过近年来作品中的机体高度又逐渐回到了 18 米的标准之上。

新人类

“新人类”在不同的高达作品中有着不同的解释，“宇宙世纪”高达作品中的新人类为“NEW TYPE”，意在表明摆脱了地球重力束缚的人类在精神领域上的进化。NEY TYPE 有着超越常人的敏锐洞察力和足以用于心灵沟通的第六感。《高达 SEED》中的新人类则为“协调者”，是通过基因技术改良的新一代人类。协调者由于是基因优化的结果，所以在身体素质和智力上往往要超越常人，但是协调者并不具备 NEW TYPE 那样的第六感。

主角机

在绝大多数系列作品中，高达自然是作为主角机而存在的。不过对于近年来推出的一系列作品，高达已经成为普遍的存在，以至于在同一部作品中出现多达十台的高达也不足为奇。当然，作为主角机的高达有着其他同类机体所不具备的显著特征，这就是由红白蓝三色所构成的标准涂装。当然，部分作品中的主角机并没有严格遵守这条法则，比如斯罗驾驶的高达 Ez-8 以及浦木宏驾驶的 GP-03S。





红色

将作战机体涂成红色的做法并不始于高达，早在第一次世界大战期间，当时的世界头号王牌飞行员——德国的里希特霍芬就曾经把自己的爱机涂成大红色。由此可见，这种在战场上十分醒目的颜色是王牌身分的象征，因而被引入高达作品中也就不足为奇。夏亚专用的扎古、里克·迪亚斯、萨扎比、《0083》中昙花一现的红色角马以及《高达 SEED》中的圣盾高达等机体均为红色，从一个侧面反映出这些驾驶员的王牌地位。值得一提的是，红色涂装的机体往往是作为对手机体而存在的。除了红色之外，金色涂装也是高达作品中标志性用色，比如经典的 MSN-00100“百式”。

光束兵器

不同于现代主战武器中的各类实弹系兵器，在高达的世界观中，光束兵器已经成为一种实用的武器。不过，这里的光束兵器并不是我们所已知的激光束。比如，“宇宙世纪”高达作品中出现的光束兵器是基于一种架空的“米诺夫斯基物理学”的产物。除了用于远距离射击的光束枪炮之外，还有用于近战格斗的光束军刀以及用于防御光束攻击的 I 力场护盾等等。

机体抢夺

同换乘要素一样，机体的抢夺可谓是高达动画中的一大经典设定。显然，被抢夺的对象通常是作为高性能机体的高达，并且抢夺事件多发生在整个故事的初期。早年的《Z 高达》、《高达 0083》以及后来的《高达 SEED DESTINY》中都有机体抢夺的一幕。

人物

要想了解高达，那么就要了解参与制作这一庞大系列作品的人们。当然，在长达 30 年的时间里，参与各部高达作品制作的工作人员无以计数，但他们之中的一些人，却值得我们永远铭记。正因为有了他们的加入，这个庞大系列才能够获得空前的成功。

富野由悠季



原名富野喜幸，日本著名动画导演、监制、编剧。高达系列作品的最初创作者，被誉为“高达之父”。除了这个庞大系列之外，富野由悠季还导演了诸如《无敌钢人泰坦 3》、《重战机艾尔盖姆》、《圣战士登拜因》、《传说巨神伊甸》等动画作品。他的作品常以严肃的风格和残酷的结局来启发观众，但这样的执导手法却遭到了部分观众的批评。以执导《新世纪福音战士》而闻名日本动画界的导演庵野秀明公开表示自己深受富野由悠季的影响。

大河原邦男



大河原邦男作为日本最早一批的专职机械设定画师，负责过无数经典动画的机械创作。高达的最初机械设定工作便是由大河原邦男担任，并且一直由他担任机械设定监督。如果说富野由悠季赋予了高达的“神”，那么大河原邦男则塑造了高达的“形”。大河原邦男的机械设定风格偏向粗犷的超级系风格，这与他所处的时代不无关系。也正因如此，新一代的观众对他的设定风格颇为不满。不过这并不能抹杀他对高达系列作品所作出的贡献。

安彦良和



日本著名漫画家，负责最初的《机动战士高达》的人物设定。同大河原邦男一样，安彦良和的画风透着七十年代日本动漫的明显风格，他笔下的角色都是用极为质朴的线条所勾勒出来的，少了几分现代动漫人物中的俊俏与华丽。

永野护



集编剧、导演、人物设定、机械设定于一身的动画奇才，为 ACG 爱好者所熟知的《五星物语》是其一生的神作。永野护对高达系列的贡献主要体现在《机动战士 Z 高达》中的人物设定和部分机械设定上。他的笔下的卡缪、科瓦特罗、哈曼等角色已经深入人心。至于 Z 高达、百式以及卡碧尼等机体更是成为永恒的经典。

KATOKI HAJIME

这个略显怪异的名字曾经被部分国人直译为“角木肇”，不过 KATOKI 本人并没有承认这个名字。KATOKI HAJIME 参与了部分高达作品的机械设定工作，经他重新修改过的机械造型显得修长健美，即便是透着几分妖气的吉翁系机动战士也会显得美感十足。除了负责高达动画的机械设定之外，KATOKI 还负责相关模型的结构和工业设计等工作，由他亲手修改过的高达模型被称作 KA 版模型，深受广大模型爱好者的喜爱。KATOKI HAJIME 参与过的的高达动画主要有《高达 0080》、《高达 0083》、《第 08MS 小队》以及《高达 W 无尽的华尔兹》。

经典台词 “为了吉翁的复兴，为了星尘的战士，所罗门，我回来了！”
——阿纳贝尔·卡多《机动战士高达 0083 星尘的回忆》

对立

高达世界观中的地球（联邦）政府与居住在宇宙的居民往往具有不可调和的矛盾。一方面，地球政府通过强权对宇宙居民进行暴力统治；一方面，渴望摆脱束缚的宇宙居民对处于旧体制下的地球政府表现出极度的厌恶情绪。高达世界观中的一切纷争根源几乎都源于地球方面与宇宙居民的矛盾。

换乘

绝大多数高达作品中主人公都要有的经历，换乘新机体的原因通常是由于战斗中的损坏，但实际上则是动画制作公司从商业角度上的考虑。当然，作为一个延续多年的经典设定，换乘要素已经被观众所认可。相反，没有换乘要素的作品反而会缺乏新鲜感从而导致观众支持率下降，比如作为TV版动画的《倒A高达》。

面具男





面具男的设定同样也是高达作品中的看点。从最初的作品直到今天，戴面具的角色都是清一色的男性，他们的共同特征是极富才华、拥有冷静的思维和判断力、行事果断、有着极为高超的MS驾驶技术。当然，面具男们通常还有一段不为人知的过去和不凡的身世，这通常也是他们带上面具的理由。

高达作品中的面具男一览

夏亚·阿兹纳布	机动战士高达
柯瓦特罗·巴吉纳	机动战士Z高达
卡罗佐·罗纳	机动战士高达F91
捷古斯·玛其斯	新机动战记高达W
哈利·奥德	倒A高达
劳·鲁·克鲁泽	机动战士高达SEED
尼奥·洛诺克	机动战士高达SEED DESTINY

高达作品简史

“宇宙世纪”高达作品由于有着相对严密的世界观设定和作品之间的承接性，因而从高达诞生至今一直经久不衰。当然，由于设定上的相对严谨，在一定程度上制约了这个庞大体系的进一步发展。时至今日，我们可以看到以宇宙世纪作为背景的每一款新作推出，都要经过相对较长的制作周期。相比之下，对于上世纪九十年代之后出生的新一代高达观众来说，过分偏向写实和严肃风格的宇宙世纪高达作品往往无法吸引他们的眼球。现在，就让我们将目光转向过去，看看“宇宙世纪”系高达作品与作为分支的其他高达作品究竟有着怎样的不同。

波澜壮阔的宇宙世纪全景

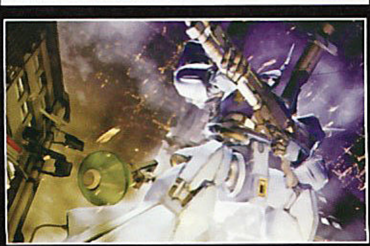
一年战争

所属年代 UC.0079~0080

相关作品《机动战士高达》、《机动战士高达0080 口袋里的战争》、《机动战士高达 第08MS小队》

时代背景 由于发现米诺夫斯基粒子对传统通信设备的干扰作用，进一步导致了战争样式的变化，巨大的人形机动兵器——机动战士开始登上历史舞台，代替战斗机和坦克成为了主战武器。另一方面，鼓吹脱离地球联邦统治的吉翁主义的抬头导致地球联邦与宇宙居民矛盾加剧，最终引发了一年战争。

技术背景 原吉翁共和国科学家米诺夫斯基发现并以自己名字命名了米诺夫斯基粒子，基于此建立了米诺夫斯基物理学，吉翁方面基于先于地球联邦而展开的研究，制造出了具有化时代意义的机动战士。



提拉兹之乱

所属年代 UC.0083

相关动画作品《机动战士高达0083 星尘的回忆》



时代背景 一年战争结束之后，吉翁公国军的残余势力不甘失败，以提拉兹为首的一部分吉翁残党暗地里组织策划了针对地球联邦的袭击，并借助于夺取联邦的试作型机动战士GP02A以及MK82核弹对联邦宇宙军成功实施了打击。提拉兹舰队最终被剿灭，但由此却导致了地球联邦政府内部保守势力的抬头，以加米托夫·海曼为首的地球至上主义者组建了用于镇压宇宙居民的军阀组织“提坦斯”。

技术背景 大战结束之后，地球联邦在考文中将的主持下展开了军备重整计划，并委托位于月面自由都市冯·布劳恩的军工企业阿纳海姆研制新一代高性能机动战士，即高达开发计划。这个计划下的产物有作为泛用型机动战士的GP01、用于战术核打击的GP02A以及担任重要堡垒防卫大型武器系统GP03D。

格里普斯会战

所属年代 UC.0087~0088

相关动画作品《机动战士Z高达》

时代背景 地球至上主义的抬头以及对宇宙居民的残暴统治令地球联邦与殖民卫星方面的矛盾进一步加剧，一部分反对地球至上主义的联邦官员和军方进步人士与殖民卫星的激进派革命者秘密结成了反地球联邦军事组织“奥古”，意在对抗提坦斯的暴政。随后，蛰伏在小行星阿克西斯的吉翁残党军“新吉翁”也在女性领导人哈曼·卡恩的带领下参与到这场原本属于地球联邦内部的派系斗争之中。格里普斯会战的结局是提坦斯组织土崩瓦解，奥古和新吉翁元气大伤。不过，奥古夺回了对地球联邦的主导权。

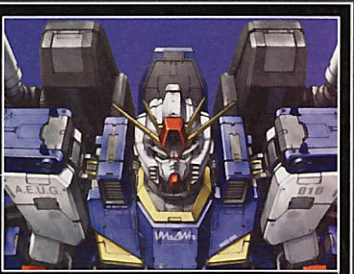
技术背景 提坦斯和奥古作为地球联邦的两个派系势力，为了争夺对联邦政府的主导权而扩军备战。这个时代的机动战士开始向着大型化的方向发展。并且由于技术的进步和对多用途的需求，还向着可变形的方向发展。以Z高达为代表的一大批可变形机动战士在这个时期得以问世。





经典台词 “我的这只手燃起真红的火焰，它高声呼唤着我去抓住胜利……”
——多蒙·卡修《机动武斗传G高达》

第一次新吉翁战争



所属年代 UC.0088~0089

相关动画作品 《机动战士高达 ZZ》

时代背景 第一次新吉翁战争又称哈曼之乱，试图重返地球圈的阿克西斯吉翁残部以新吉翁的名义对地球联邦发动了降下作战，并一度占领了作为当时地球联邦政治中心的达喀尔。夺得联邦主导权的奥古在元气尚未恢复的情况下不得不全力投入到剿灭新吉翁的战斗之中。最终，以哈曼·卡恩为首的新吉翁从内部发生分裂并分别被剿灭，奥古再度取得了胜利。

技术背景 可变形机动战士在这个时期已经被大量应用与实战，并且由原本的结构式变化开始向分解—组合的方向发展。另外，由生物脑波作为控制原理的精神力感应指导武器——浮游炮，也大量出现在这个时期的战场上。

第二次新吉翁战争

所属年代 UC.0093

相关动画作品 《机动战士高达 逆袭的夏亚》

时代背景 在格里普斯会战期间失踪的夏亚·阿兹纳布认识到腐败无能的地球联邦政府无法作为推动人类革新的动力源泉，于是重建新吉翁并发动了战争，以图彻底推翻联邦对地球圈的统治。不过相比之前的数场战争，夏亚的作法更为彻底：他要消灭留在地球上的所有人类，以求让宇宙居民成为促进人类文明发展的惟一执行者。

技术背景 由于以精神力控制的浮游炮武器的大量应用，致使 MS 间的远距离作战成为可能。这一时期的机动战士不仅进一步向着大型化的方向发展，而且可以普遍携带大功率光束兵器甚至浮游炮类兵器。



发生平行时空中的高达传说

钢铁格斗传说

《机动武斗传 G 高达》



“我的这只手燃起真红的火焰，它高声呼唤着我去抓住胜利……”大概，每个看过《机动武斗传 G 高达》的朋友都会对这句经典台词记忆犹新。伴随着这句话，我们认识了多蒙·卡修；伴随着这句话，我们懂得了什么叫做真正的热血。

播放于 1994 年的这部高达动作一改常规，不仅在世界观上没有继承延续十余年的“宇宙世纪”，而且破天荒地将格斗元素作为整部动画的基调主题。当然，以往高达作品中的一些经典元素依然得以保留。比如，生活在地球上的人们代表着守旧和落后，而殖民卫星一方则拥有先进的科技。这部动画中出现的人形机动兵器不再被称作机动战士，而是改称“机动斗士”（即 Mobile Fighter，简称 MF）。每隔一段时间，世界各国制造的机动斗士就要聚集在“高达擂台”之下进行残酷的厮杀，最后胜出的国家则会获得统治地球圈的权力。



关键词： 红心之王、神高达、高达擂台、东方不败、爱的石破天惊拳

永无止境的圆舞曲

《新机动战记高达 W》

宇母“W”在这部动画中有多重意义：它的五个顶点代表着故事中的五个少年；它是英文单词“Wing”的首字母，结合动画内容不难联想到主人公之一希罗·唯的爱机——零式飞翼高达；它又是英文单词“Waltz”的首字母，结合 OVA 版动画的副标题，又可以揭示人类社会“堕落—革命—和平”的轮回。

自《机动战士 Z 高达》以来，高达题材的 TV 版动画已经很久没能引起较高的热潮，直到这部《新机动战记高达 W》的出现。在这之前的高达作品中，无不体现着沉重的反战基调和早已被用滥的战争场面。而在《高达 W》中，我们却看到了走美型风格的五位英俊少年。虽然故事讲述的依然是殖民地反抗地球联邦暴政的老套故事，但华丽的人物和机械设定以及丰富流行元素的加入令人耳目一新，五位性格迥异却为了同一个目标而战斗的少年让拥有不同审美观的观众都可以在剧中找到共鸣，特别是一句“目标确认，排除开始”，更是确立了希罗·唯在观众心目中的地位。可以说，《高达 W》开创了高达动画的新时代。





关键词： 零式飞翼高达、自爆、流星作战

“月亮出来了吗？”

《机动新世纪高达 X》

这部动画本该借着《高达 W》的东风趁势跟进一举博得观众们的喝彩。然而，复归宇宙世纪高达的套路以及游离于宇宙世纪之外的世界观设定却让它显得不伦不类。人类在第七次宇宙战争中几乎将自己的文明毁灭殆尽，幸存下来的人们只能生活在毫无秩序的混乱之中。作为主人公的卡洛德·朗既不是阿姆罗式的 NEW TYPE，也不是以执行任务为己任的希罗·唯，东偷西摸和拾荒是这个少年的惟一生存手段，直到有一天，他在命运的指引下坐进了上次大战的遗产——X 高达的驾驶舱……。值得一提的是，尽管故事的世界观已经不再是宇宙世纪，但观众依然可以在动画中听到“新人类”这一称谓。



关键词： 月亮、卫星加农炮、新人类

经典台词 “绝对不要死，如果死了的话，就没有任何意义了。”
——斯罗·亚玛达《机动战士高达 第 08MS 小队》

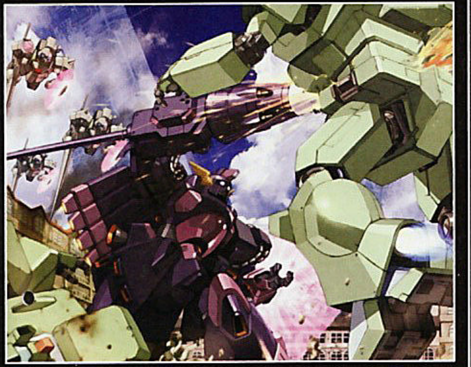
宇宙贵族主义抬头

所属年代 UC.0123

相关动画作品 《机动战士高达 F91》

时代背景 地球联邦政府的行政职能日益僵化，对殖民卫星的控制力逐渐减弱。与此同时，宇宙贵族主义势力逐渐兴起，并爆发了针对地球联邦的战争。

技术背景 机动战士开始向着小型化发展，这一时代诞生的机动战士依然以传统的光束武器和实弹类武器作为标准装备。不过，由于技术的进步，此时的小型光束武器也部分具备了超越战舰的火力级别，并且拥有破坏 I 力场防护罩的能力。



地球联邦腐朽化

所属年代 UC.0153

相关动画作品 《机动战士 V 高达》

时代背景 进一步衰弱的地球联邦政府彻底丧失了对殖民卫星的主导权，势力日渐加强的殖民卫星在各个领域开始全面超越地球联邦，并且出现了赞斯卡尔帝国这样的庞大势力。为了对抗来自赞斯卡尔帝国的入侵，地球上的居民自发结成了利佳军事同盟来协助联邦军作战。

技术背景 这个时代的机动战士已经完全得以小型化，高度集成化的设计使得这一时代的机动战士有着高于以往机动战士的战斗力。机动战士普遍具备了在大气层内飞行的能力，I 力场防护罩的发生器也得以在体积较小的机动战士身上应用。



播撒人类命运的种子

《机动战士高达 SEED/SEED DESTINY》



通过自然受孕并分娩而诞生的人类被称为自然人，而通过基因优选而获得的优良人种则被称作协调者。协调者的出现引发了人类种族竞争的不平等，进而埋下了仇恨的种子。自然人与协调者之间的裂痕逐渐加大，以至于无法在同一个空间内生存。最终，生活在宇宙殖民卫星上的协调者与留在大地上的自然人爆发了旷日持久的战争。少年基拉·大和原本是一名普通的工科大学生，但他却在一场“意外”中成为了地球联合军秘密武器“G”的驾驶员……。

在共通的世界观下接连推出两部 TV 版动画，足以表明这个系列在商业上所获得的成功。“《SEED》系列”作品在故事的主题上依然保持了高达动画一贯的反战立场，但为了适合年轻观众的口味，加入了大量的商业化元素。动画中出现的海量机动战士足以成为模型商的摇钱树，美型的角色更是吸引了大量女性观众的眼球。虽然“《SEED》系列”作品在“宇宙世纪”支持者们眼里看来显得毫无品位，但它的成功却为高达动画的今后制作方针指明了方向。

关键词： 协调者、爆种、基因改造、中子干扰素、电池动力机动战士

消灭一切战争

《机动战士高达 00》

也许，只有杜绝一切战争行为才能促使人类向着繁荣和稳定的方向持续发展吧，这就是天上人组织的行动基本准则。人类在步入 24 世纪之后已经掌握了很高的科技，但却依然重复着祖先那古老而又野蛮的战争行为。为了强制消灭所有的战争，拥有远远超越时代科技水平的天上人组织不惜向全世界发起了挑战。



沿用现实世界的纪年方式可谓《高达 00》的一大特色，颠覆传统的剧本也让观众们眼前一亮。这一次的动画在风格上似乎没有像《SEED》那样走眩目的华丽路线，并且在机械设定上更加贴近写实风格，如此的做法从一定程度上迎合了老一代高达动画支持者的口味。此外，用新的表现形式来体现反战的主题，这样的手法也是一次大胆的尝试。

关键词： 公元纪年、天上人、太阳炉、GN 粒子、变革、超级兵器

AURA

《倒 A 高达》

有人曾经说过，人类社会的进步是建立在不断战争的基础之上的。然而，野蛮而无休止的战争却导致了人类文明的灭亡。生活在月亮上的罗兰受月之女王的派遣来到地球，他与同伴们的任务是进行实地考察，以便确认地球上的环境适合人类生存。终于有一天，罗兰的同胞也来到了地球，这本来应该是一件好事。然而，已经融入地球居民之中的罗兰却看到了两种不同程度文明的猛烈撞击——战争，又一次在人类之间爆发了。究竟人类的命运会走向何方呢？

于 1999 年开始播放的《倒 A 高达》是“高达之父”富野由悠季复出之后监督的第一部高达动画。不过，这部作为高达诞生 20 周年纪念的作品却遭到了人们的非议。一方面，倒 A 高达的另类造型被许多观众称之为丑陋之极；一方面，富野惯用的严肃风格使得这部动画很难得到年轻观众的认可。而事实上，作为一部启发人类进行反思的作品，《倒 A 高达》有着很高的积极意义。显然，这样具有深度的剧本不适合用于商业动画的制作。另外，有一个有趣的现象让这部作品颇受争议：由于剧中出现的机体及部分内容是取自宇宙世纪高达作品，所以很多人认为这部动画应该算作正统作品，并且是对宇宙世纪高达作品的一个总结。然而，富野由悠季本人并没有指明《倒 A 高达》与宇宙世纪系列作品之间的必然联系。

关键词： 胡子高达、月光蝶、黑历史



经典台词 “我是化不可能为可能的男人！”

——穆·拉·弗拉卡《机动战士高达 SEED》

动画以外的高达作品

除了动画作品之外，还有一些得到官方承认的作品，它们的存在一方面是作为动画故事的补充，一方面也将高达的世界观设定进行了进一步修整。这些看似属于边缘性质的作品其实有着极为重要的作用，它们之中的一些是小说，一些是漫画，有一些则是属于出于制作游戏需要的原创剧本。

小说

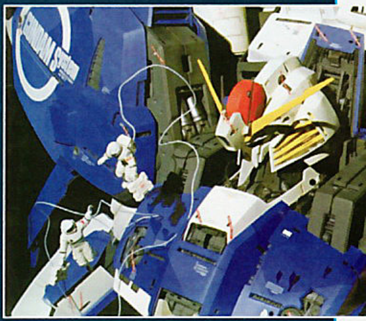
《贝托蒂嘉的子嗣》

从小说的名字上似乎看不出它与高达有任何联系，但事实上，这部小说才是《逆袭的夏亚》的真正完整形态！《Z高达》中隶属卡拉巴的贝托蒂嘉在小说中已经成为阿姆罗・雷的恋人，而动画版中的女性角色珍则完全不存在。除了对阿姆罗感情生活的描写之外，小说中所出现的机动战士更是比动画版中要强出一截。阿姆罗在故事中所驾驶的最终机体是完整形态的Hi-ν高达，而夏亚所驾驶的则是夜莺，两台幻之机体同样在后来的游戏中得以收录。

《高达前哨战 ALICE 的忏悔》

小说《高达前哨战》意在描绘一场游离于历史主线之外的战争场面。位于地球轨道上的小行星培曾是地球联邦军机动战士教导团所驻守的一处宇宙要塞，并且，这里官兵大多都是提坦斯最高领导人加米托夫的部属。提坦斯虽然在格里普斯会战中的惨败并失势，但教导团的官兵却顽固坚持着地球之上主义，并发动武装叛变……。

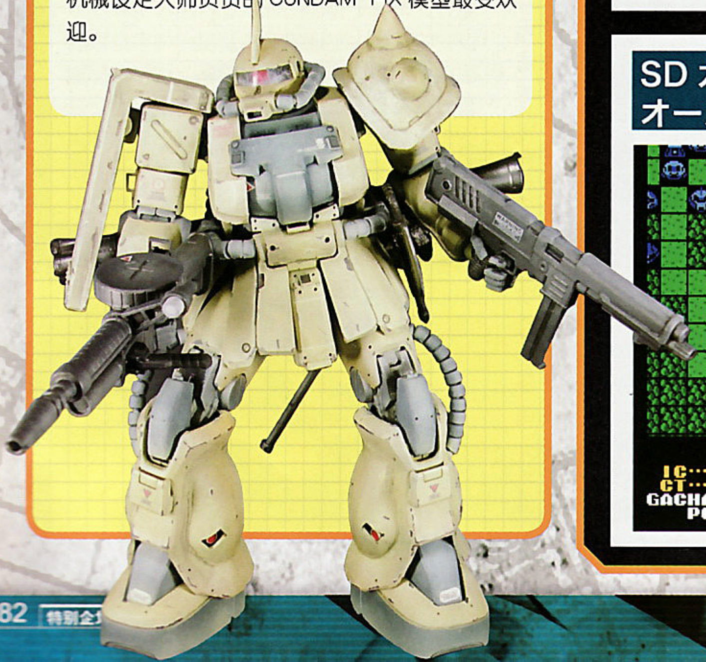
同后来的动画作品《高达0083》一样，这部小说中不曾出现对新人类的描写，仅仅是对普通军人的刻画。当然，故事中出现的机动战士也堪称经典，具有自主学习能力的人工智能——ALICE，被安装在作为实验性机动战士的MSA-0011“S高达”的体内，这台背负着悲情命运的怪物级机动战士有着如同GP03D一般的恐怖战斗力。



模型

什么是“GUNPLA”？其实这是一个日本式的合成词，即“GUNDAM PLASTIC MODEL”的简称，意为高达塑料模型。GUNPLA模型分为几个不同的规格，主要有SD、First Grade、High Grade、High Grade Universal Century、Master Grade以及Perfect Grade的区分，并且有1/144、1/100以及1/60等不同的比例等级。高达塑料模型伴随着最初的高达动画播出而随之跟进，经过近30年的发展，已经成为了塑料拼装模型领域的一个主要分支。不仅在日本国内，在中国、韩国以及欧美也有很多玩家的追捧。通过自行改造的GUNPLA模型完成品在各种自制布景道具的衬托下绝对可以称得上是一件精美的艺术品。

除了塑料模型之外，还有各种完全有金属制作、或者采用金属骨骼、外表敷以塑料的非拼装类模型。这其中尤以由KATOKI HAJIME等日本机械设定大师负责的GUNDAM FIX模型最受欢迎。



高达题材游戏

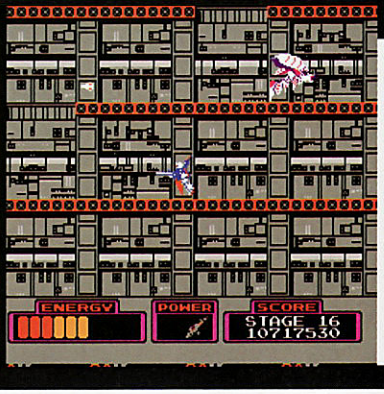
混沌时期

同模型的情况类似，自从《机动战士高达》动画播出并受到人们的广泛好评之后，相关的游戏作品逐渐被开发出来。早期的高达题材游戏多以当时主流的FC作为平台。这一时期可以算是高达游戏的混沌时期，厂商尝试过各种各样的游戏类型，但鉴于FC那有限的机能，游戏中既无法刻画机动战士的局部细节，也无法表现钢铁的质感。

机动战士Zガンダム ホットスクランブル

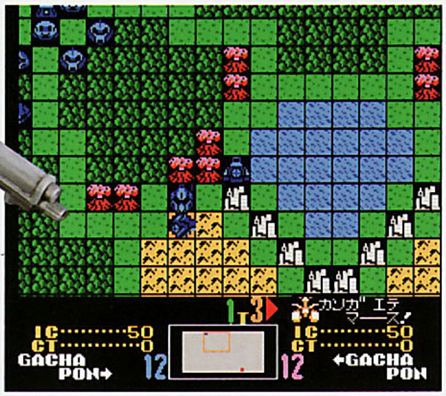
FC 1986年8月28日 飞行射击

第一款高达题材游戏居然跳过初代高达而直接采用当时风头正劲的《Z高达》作为蓝本，这样的做法显然是出于商业上的考虑。并且，FC有限的机能无法将Z高达的一整套变形过程完美重现。



SDガンダムワールド ガチャポン战士 スクランブルウオーズ

FC磁碟机 1987年11月20日 策略





以策略和战棋类作为游戏的玩法也是很早就开始尝试的。俯视的二维地图由于画面比较简单，因而受FC机能的影响较小。采用Q版造型之后的机动战士也只要用头部表示机种的差异就可以了，这样的设定在今后相当长一段时间内都得到了沿袭。

经典台词 “目标确认，排除开始。” ——希罗・唯《新机动战记高达W》

《闪光的哈萨维》

完整接触过宇宙世纪高达作品的观众对哈萨维·诺亚这个角色应该不会陌生，他就是有着“高达第一舰长”之称的布莱德·诺亚的长子。哈萨维从母亲那里继承了新人类的潜质，童年时代的不平凡经历以及身为舰长的父亲的教导使其成长为一个有理想有抱负的青年。当认识到联邦政府日益腐朽的实质之后，哈萨维投身到了革命的洪流之中，他选择了夏亚的道路：用激进的方式推动人类进化。

从某种意义上来讲，《闪光的哈萨维》可以被视为“宇宙世纪”高达作品的节点。在此之后的故事开始围绕着机动战士小型化以及宇宙贵族主义抬头来展开。哈萨维在故事中所驾驶的“疯狂高达”可以被视为机动战士小型化之前的巅峰产物，它在游戏中的表现也是相当突出，凌驾于绝大多数机动战士的超强战斗力让人印象深刻。可惜的是，这部小说作品很少出现在游戏之中。



漫画

《机动战士高达 十字先锋》

本作原本是计划紧随《机动战士高达 F91》而推出的 TV 动画，然而由于《高达 F91》票房惨淡，作为续集的剧本最后只能以漫画的形式连载推出。相比《高达 F91》，《十字先锋》的故事情节更加紧凑而精彩，其中的主人公托比亚虽然同样是新人类，但却不再像他的前辈那样单纯依靠超越常人的直觉在战场上杀敌，而是通过不断的努力来完善自我。另一位主人公金凯度的真实身分是《高达 F91》中的西布克·阿诺，他在《十字先锋》中扮演起了引导者的角色，并且有着不俗的表现。《十字先锋》一经连载便得到了读者的认可，随后在多款游戏中得以登场。除了“《G 世纪》系列”中有专属的章节之外，在《第二次超级机器人大战 α》中也有着很高的戏份。



成长时期

如果说 SFC 的出现让游戏的可塑性进一步加强，那么以 SS 为代表的新一代高性能游戏机则让机动战士第一次被赋予了实体化。进入上世纪九十年代之后，高达题材游戏向着类型多元化、游戏 3D 化的方向逐步前进。除了沿用原作动画的故事背景之外，这一时期还开始采用原创剧本，这其中的代表自然就是后来被高达玩家所熟知的《机动战士高达外传》。

机动武斗传 G ガンダム

SFC 1994 年 12 月 27 日 动作

以《G 高达》故事内容为蓝本开发的游戏显然要倾向于采用动作或者格斗的游戏类型。由于机能的进步，此时的家用机也可以实现街机上那样华丽的必杀技演出效果。这款《G 高达》游戏的素质虽然在当时的同类作品中算不上出类拔萃，但在高达类游戏中显然有着非凡的意义。



机动战士ガンダム外传 1 战栗のブルー

SS 1996 年 9 月 20 日 射击



这款游戏的总体素质可能并不算很高，但它却为后来的同类游戏制作树立的样板。《战栗之蓝》是第一部高达题材 3D 射击游戏，并且采用了完全原创的故事剧本。“蓝色宿命”高达已经出现便得到了高达迷们的认可，并且在后来的游戏中多次登场。

机动战士ガンダム　ギレンの野望

SS 1998 年 4 月 9 日 策略

把“《基连的野望》系列”视为高达题材策略游戏中的最高成就可能也不为过，这个系列集史料和策略于一身，玩家作为历史的旁观者既可以按照原作的情节推动“宇宙世纪”向前发展，也可以按照自己的意愿来进行排兵布阵。当然，较高的上手难度也是在第一作中就得以确立的。



SD GUNDAM G GENERATION

PS 1999 年 8 月 6 日 策略

与《基连的野望》不同，同为策略类游戏的“《G 世纪》系列”并不强调对政治手段和经济方面的控制，而是将机体开发与爽快的战斗进行着重表现。战棋形式的游戏方式以及 Q 版的机动战士造型已经出现便深入人心。



发展时期

随着PS2的出现，3D游戏的画面得以更加精美，这一时期的高达游戏向着全面3D化的方向发展，其中尤以3D动作类的发展势头最为迅速，并且诞生了一大批优秀的3D动作射击类游戏。此外，已经培养起固定游戏群体的“《基连的野望》系列”和“《G世纪》系列”也因技术的进步而在游戏画面和细节设定上更加人性化。高达题材游戏已经彻底脱离最初仅为推出模型玩具而服务的主旨，成为日本家用游戏领域中一股不容忽视的力量。

机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles

PS2 2002年8月1日 动作射击



《高达战记》并不是PS2平台上的第一款3D动作射击游戏，但它却以超高的素质得到了大量高达游戏爱好者的肯定。游戏以“一年战争”时期的地球作为战场背景，收录了大量经典机动战士。游戏中的机械重量感和格斗时的打击感极为出色。以往同类作品中一直存在的操作性较差的问题更是得到了彻底的解决。

机动战士ガンダム 联邦VS.ジオン DX

DC 2001年4月 动作



本作原本是针对街机平台开发的原创游戏，由于推出之后广受好评，因而得以移植到当时的DC主机上。3D形式的游戏画面使得玩家的游戏代入感直线上升，爽快的对战则是这款游戏的乐趣所在。Bandai与Capcom合作开发的这款游戏自此走上了系列化道路，成为了几大高达游戏品牌之一。

机动战士ガンダム 一年战争

PS2 2005年4月 动作射击



这款游戏是Namco与Bandai合并前夕的“天马计划”的产物之一，游戏的故事背景依然采用了在日本国内有着广泛影响力和号召力的“一年战争”作为时代背景，但借助Namco的强劲技术实力，游戏的画面效果和操纵性上升到了一个新的高度，甚至将其称之为PS2时代高达动作游戏的巅峰也不为过。

爆发时期

随着高性能掌机PSP和次世代游戏主机的出现使得高达题材游戏得以遍地开花。不用再去街机厅，也不用留在家里守在电视机旁，玩家可以随时随地玩到拥有高素质的高达类游戏。另外，由于家用主机的机能得到了又一次提升，所以游戏中机动战士的细节刻画终于可以与以往的CG相媲美。

SD GUNDAM G GENERATION PORTABLE

PSP 2006年8月 策略



相比针对家用机平台开发的《G世纪》系列作品，以往的掌机平台系列作品在整体素质上总要差上一截。而在这款《G世纪P》上，这样的问题终于得到了彻底的解决，由于囊括了大量的高达作品，这款游戏的完成度一举超过了之前被视为巅峰的《G世纪F》。并且，这款面向掌机平台的作品还在系统上进一步强化，成为了系列爱好者争相收藏的目标。

ガンダム无双

PS3 2007年3月 动作

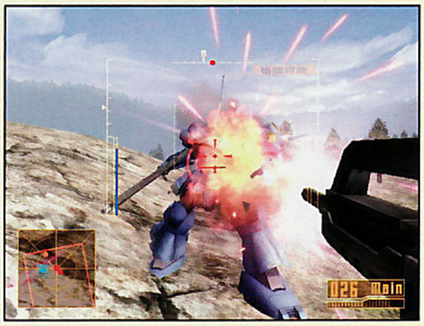


这款游戏在正式推出之前就曾经在网络上出现传闻，很多玩家起初将这些传闻当作愚人节的玩笑，然而Koei却在随后证实了传闻的真实性。游戏将《无双》的爽快砍杀与高达的故事背景进行了有机结合，并根据不同的年代背景制作了大量的高素质游戏场景。武者高达的正式登场也是本作的一大亮点。

机动战士ガンダム MS战线0079

Wii 2007年7月 动作射击

加入了体感操作的游戏方式让这款游戏显得与众不同，虽然游戏实际画面依然停留在PS2的级别上，但整体的游戏手感和关卡设计风格都很容易让人想起经典的《高达战记》。利用体感操作来完成的远程狙击堪称本作的一大亮点，玩家熟悉狙击的要领之后甚至可以体会到作为王牌驾驶员的成就感。





后记

今后的高达故事讲怎样续写，这似乎已经不再受到人们的关注了。一方面，非“宇宙世纪”的高达作品会继续推出，相信这将在相当长的历史时期内成为TV版高达动画的主要题材；另一方面，被核心向和老一代高达迷所追捧的“宇宙世纪”高达作品仍然会推出一定数量的作品，SUNRISE宣布被高达迷期待已久的《机动战士高达 独角兽》将正式动画化即是这样的一种姿态。除此以外，相关的模型和游戏作品自然也会迅速跟进，继续巩固已有的市场。高达作为一种商业产品，也作为一种文化，将永远伴随着一代代的观众和玩家。那么，就让我们说再见吧，约定在高达40周年纪念之时！

经典台词 “地球上的人类被重力束缚住了灵魂，他们没有未来，也无法代表人类的未来。”
——哈曼·卡恩《机动战士高达ZZ》

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本

接触的日式游戏和动画多了，对东瀛文化就会有一些点点滴滴的认识。时间一长，这些不经意间积少成多的东西便能成为大家平时的谈资。这并不代表我们有多痴迷异域风情，而仅仅显示了一种对他国文化的好奇与包容，这是很自然的一种情感。

言归正传，关于战国著名战役，小九打算今后不定期地将其继续做下去，不知道大家有没有什么建议，欢迎各位来信告诉我们。



流行与时尚

酷炫另类的痛车文化

随着现代社会的发展，汽车在我们的生活中已经不再是单纯的交通工具。当日益盛行的汽车文化和ACG爱好者的御宅文化相碰撞时又会发生什么呢？其产物就是如今极为风靡的痛车文化。



■可爱的多罗痛车。

光从字面上看，“痛车”这个词会让人有点摸不着头脑。其实并不用想得太复杂，所谓痛车就是那些经过自行涂装、看上去觉得车体似乎和纹身一样痛的汽车；还有一种说法是，痛车（pain car）这个词来自于英文“paint car”，因为“paint（涂刷）”和“pain（疼痛）”发音类似，所以“涂”车就变成了“痛”车。

之所以可以把痛车称为一种御宅文化，关键就在于痛车上的那些表现车主兴趣的涂装。在喜欢彰显个性的年轻人中间，将喜爱的ACG人物或者主题通过爱车来不加掩饰地展示给他人，相当于给自己绘制了一张巨大的酷炫名片，吸引同好们注目的效果自然也不言而喻，这是痛车文化迅速流行的最大原因。



■车内环境同样不能放过。

日本最早的痛车出现在90年代，但真正开始进入普通人的视线却是在2000年以后。尤其是萌系动画和游戏的大行其道，很大程度上推动了痛车文化的发展，近年的初音、《幸运星》、《魔法少女奈叶》等动漫题材的痛车频频亮相便是一个很好的例子。除了在被御宅们称为“圣地”的秋叶原，如今在日本的一些展览馆附近也能经常看到各种各样的痛车，而每年两次ACG盛会Comic Market，更是痛车迷们争相展示自己爱车的一个绝佳舞台。即使这样，还有很多狂热者觉得不够过瘾，因此还诞生了专门的痛车展甚至痛车比赛，FANS的热情着实让人佩服。

不过即使是在日本，汽车也仍未达到全民普及的程度。对于那些有爱但经济能力不足的FANS来说，也需要一些更为实惠且不失个性的“痛车”玩法。于是出现了“痛自行车”、“痛摩托车”，包括便于收藏和观赏的痛车车模也越来越流行起来。



■价值不菲的法拉利痛车。

说了那么多，可能很多读者都对痛车有点心动。不过在行动之前，小九在这里也要提醒一下大家：随意地给自己的汽车喷涂图案会影响他人的驾驶，牵涉到交通法规和缴纳税款的问题，年检时也会带来不必要的麻烦，所以大家千万不要因为一时的突发奇想就轻易将爱车改造和装扮啦！



战国著名战役之

川中岛之战

最近小九接触的不少游戏都和日本历史有关，再加上受PSP版《战国BASARA 战斗英雄》和TV版动画的影响，于是对战国史又重新燃起了热情……本期就先给大家介绍战国著名战役之一——川中岛之战。



川中岛之战（1553～1564），是日本战国时代天文22年到永禄7年甲斐国与其邻国越后国之间发生在川中岛的数次大小战役的总称。川中岛之战的主要战役共有5场，而我们通常在游戏中见到川中岛之战，则都是以永禄4年爆发的第四次川中岛之战为原型。因为第四次川中岛之战是五次战斗中最激烈的一场，也被认为是日本战国时代双方伤亡率最高的战役。

对日本历史有所了解的读者可能都知道，这场有着“龙虎斗”美称的经典战役，主角便是战国著名武将甲斐之虎武田信玄以及越后之龙上杉谦信。最初引发战争的原因是越后国上杉谦信想协助信浓国北部豪族村上义清等人夺回被武田信玄夺去的领地，以借此阻止甲斐国的势力向本国延伸，而争强好胜的武田信玄自然不会善罢甘休，这两个死对头之间日趋激化的矛盾也从一开始的小范围冲突演化为大规模战争。

第四次川中岛之战开战之时，上杉军占据川中岛南边的妻女山，武田军则在川中岛西方的茶臼山布阵，双方形成了各自阻挡住对方退路的局面。此时，杉军兵力约有一万三千人，武田军则约有两万人，兵力上居于上风。为了进一步扩大优势打开战局，武田信玄采用了军师山本勘助提出的著名“啄木鸟战法”（※注）。依照该战术，武田信玄率领本队约八千人在八幡原布阵，而另一支一万二千人的部队则夜袭妻女山、企图把上杉军驱赶到八幡原后进行挟击。游戏中率领这支部队执行任务的正是其爱徒真田幸村。但是，上杉谦信察觉了武田军的意图，清晨之前就将全军调往八幡原，直扑武田本阵。失去人数优势的武田军只能以八千兵力迎战略占优势的上杉军。一番激战后，武田信玄的弟弟武田信繁以及众多军师将领相继阵亡，部队陷入了崩溃的边缘。不过后来夜袭计划落空的武田军分队从妻女山陆续撤回八幡原，见好就收的上杉军为了避免被两军夹击便退往犀川，驻扎于川中岛北方的善光寺。这样，双方的战斗才告一段落。



经过这场颇具传奇色彩的战役，战术上成功破解武田军奇袭的上杉军并没能夺下北信浓，武田信玄仍然在战略上占据着北信浓。尽管前前后后五场川中岛之战并没有起到划清势力分界的目的，武田和上杉也都是对峙为主而很少实战，但交战双方的家族向心和团结力却因此得到了很大的提升。游戏中上杉谦信单枪匹马杀入武田阵中砍杀武田信玄，据说在真实的川中岛之战中也曾发生过。

（※注）：啄木鸟战法——啄木鸟捉虫时会敲击树的背面，然后在树的正面等虫出来，在军事上以此来比喻声东击西、以逸待劳的战术策略。

东瀛采风

日语Q&A vol.3

闲聊日语

さようなら　おもしろいにほんご　ありがとう

Q：选日语字典还是电子辞典？

A：对于初学者遇到这样的问题，小九的建议是尽量多用字典。反复翻阅书本的记忆效果要远高于点击按键，这点是显而易见的。而书籍对于单词解释的准确程度和覆盖面也比电子辞典高。说穿了，翻字典其实就是一个强迫记忆的过程，而电子辞典查阅的速度和数量上有较大优势，两者各有特长。不过字典更适合入门时使用，养成习惯后对日语的学习将有很大的帮助。

日语百科

存じる【ぞんじる】——知道，了解。
仕掛ける【しかける】——设置，着手做事。
能天気【のうてんき】——轻率，无所顾虑。
世話【せわ】——照顾，帮助。
道化【どうけ】——搞笑，滑稽。
大変【たいへん】——大事故，形容严重或者程度很高。

多边共享区

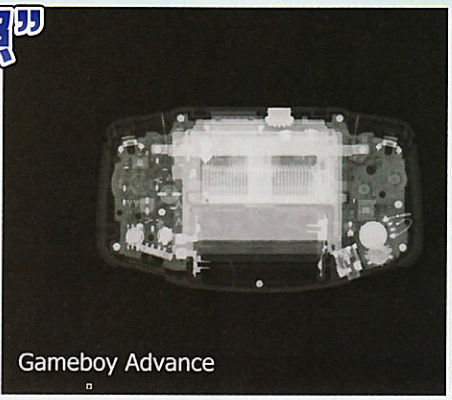
ENTER THE GAME

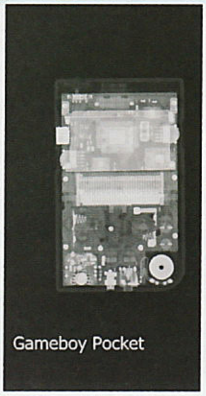
最近小编们似乎都开始怀旧起来，上期的“索尼克星路历程”的回顾引起了不少玩家的共鸣之后，炎骑士本期又为我们带来了超级水管工马里奥的这么多年来的外形变化，相比之下马里奥大叔的造型似乎要多变一些，涉及到的领域也五花八门，不愧是业界的第一号男主角呀！除此之外，多边形也为各位带来了各代主机的透视图，恐怕没有几个玩家从这个角度欣赏过自己的爱机吧，那么闲话就不多说了，让我们开始本期的怀旧之旅吧！

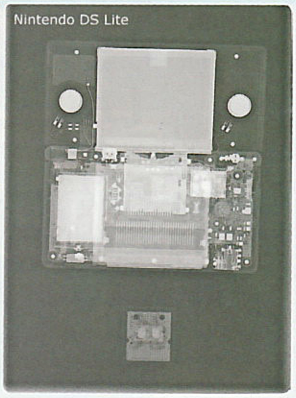
家用主机免冠“裸照”



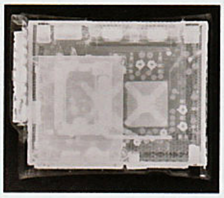
相信不少玩家都有一种“癖好”，那就是总想把自己的主机大卸八块，好把内部看个清清楚楚明明白白，不过敢于舍得动手的玩家并不多，但这仍然不能满足玩家们的好奇心，现在我们找到了一个更“安全”的办法来一探家用主机的究竟。国外一位玩家用X光机给手头的家用主机都来了个全息透射“裸照”，这比起在网上那些把主机拆个七零八落结果最后又拼不回去的玩家的确要省不少钱，只是不知道诸位能认出下面这些图片究竟是哪些主机和手柄呢？（想获取更多图片可以访问这个网址：http://www.flickr.com/photos/ravanderende/sets/72157594368940565/）

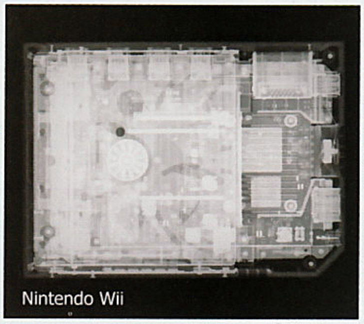

Gameboy Advance

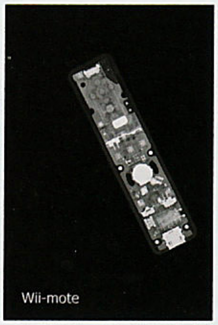

Gameboy Pocket

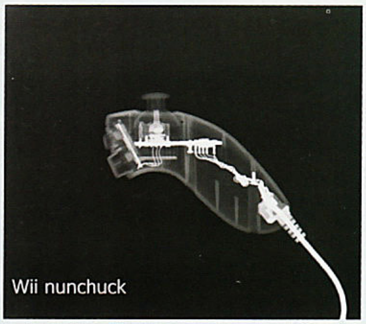

Nintendo DS Lite

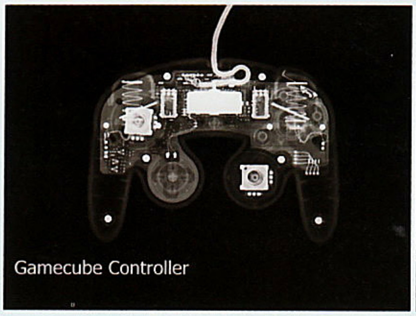


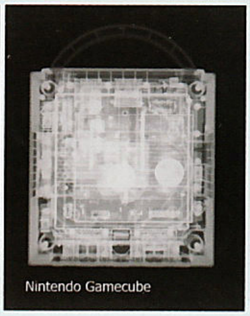


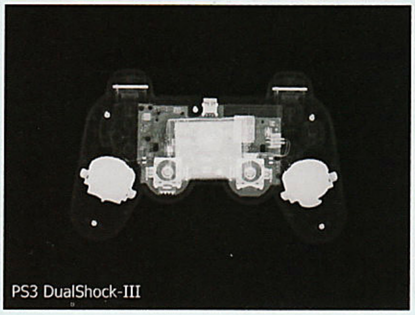

Nintendo Wii

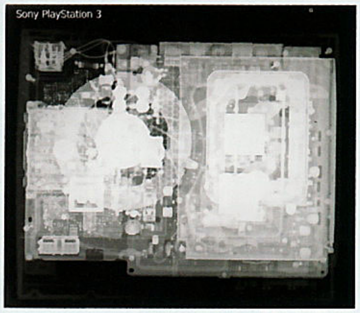

Wii-mote


Wii nunchuck


Gamecube Controller


Nintendo Gamecube

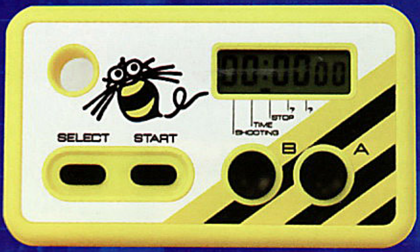

PS3 DualShock-III


Sony PlayStation 3

挑战你的“连按”神经！



在FC时代以1秒钟连按16次按键以及《冒险岛》为我们玩家所熟悉的高桥名人，直至如今在游戏界仍然能看到他活跃的身影。近期，其就职的Hudson推出了一款复刻版的连按“手柄”，为了推广这款产品，高桥名人再次走到了前台。



与其说这款产品是“手柄”，倒不如说它是一个外形和FC手柄极为相似的计数器。通过该计数器上面的显示屏，使用者可以准确地进行连按计数，而且它还具有普通码表的定时与校准功能。不过，这个产品的创意并不算新鲜，早在二十年前高桥名人的“连按风潮”最盛行的时候，Hudson就推出过类似的连按计数手柄，这次此次借着周年纪念进行重新复刻，官方还有限定版的“太空侵略者”面板送给FANS。

为了进一步拉拢人气，高桥名人不仅仅亲自上阵，前段时间他还协同官方举办了一场“连按王”的比赛。比赛分为几个项目：敲打式连按（单手指上下按键）、钢琴式按键（两个手指上下按键），想要参赛的玩家只要坐在家里将自己连按的视频上传到指定的网址就能参加这一比赛。当然，奖品就是由高桥名人签名的连按计数器以及“连按王”的认定证书。



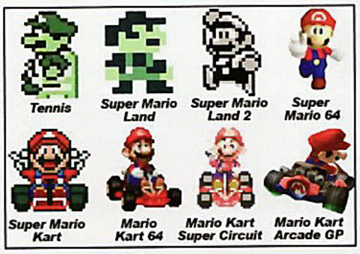
但是话说回来，连按计数器的卖点更多在于其怀旧价值，对老一辈玩家来说，买一个回来收藏就已经很有纪念意义了，至于是不是还能挑战当年连按的最高纪录，其实倒并不重要了。

全部的马里奥在这里集合



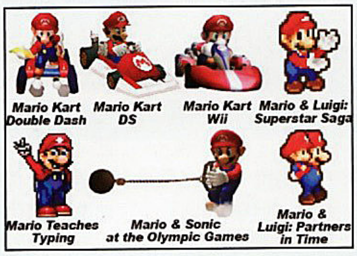
不得不承认，马里奥大叔是游戏史上最大的明星。从最初的龙套角色一直到后来名扬四海，马里奥一直都是这套水管工的打扮。那么，你有见过所有的马里奥造型吗？嘿嘿，往下看吧！

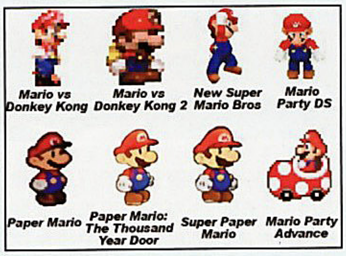




▲从最早在《大金刚》中担任反派的 Mr. Vediogame 到《超级马里奥兄弟 3》，马里奥的造型一直都是由点阵组成的，这自然也是因为 FC 那有限的机能所致。不过，从《超级马里奥兄弟 2》开始，大胡子水管工在游戏中改为斜 45° 侧身。进入 SFC 时代后，马里奥身上的颜色开始变得鲜艳起来，《耀西岛》首次出现了婴儿版的马里奥。

▲重归点阵图造型和黑白灰的单调配色自然不是因为时代的倒退，除了颜色之外，掌机上各个版本的马里奥基本上保持了同期家用机上的一致造型。《马里奥赛车》中的角色造型尽管随着机能的提升而不断变化，但它们都有一个共同的特点，那就是离不开卡丁车。





▲尽管不同平台的硬件标准不一样，但马里奥那标志性的红帽子红衬衫外加蓝色工装裤的造型却永远没有改变过。甚至，就连婴儿版的马里奥也是这副打扮。

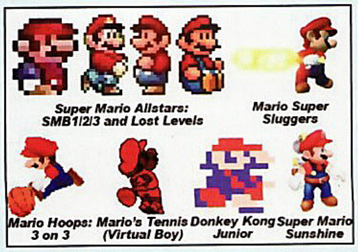
▲个人一直认为《马里奥与大金刚》和《纸片马里奥》中的角色造型是最耐看的，前者的 3D 机器玩偶造型显得动感十足，后者则让看上去颇为成熟的胡子大叔显得十分可爱。

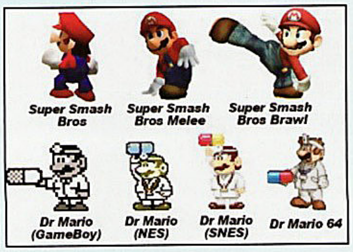




▲“《马里奥聚会》系列”中的角色都是由多边形构成的 3D 造型，我们可以从马里奥的造型变化来感受到硬件机能的提升。同样，这一点在“《马里奥高尔夫》系列”中也有很好的体现。总之，我们在游戏中所能看到的锯齿是越来越少了。

▲进入 3D 时代后，马里奥的造型除了在多边形使用数量上有所变化之外，似乎在造型上并没有太多的修改。大概是因为任天堂觉得现在的马里奥造型已经很完美了吧。特别是在 NGC 和 Wii 上的一些系列作品中，马里奥的 3D 建模几乎完全没有变化，无非是换一套衣服或者手里多一两件道具。





▲ SFC 上曾经推出过一款马里奥游戏合集，里面收录 FC 平台上的所有系列作品（Mr. Vediogame 除外）。当然，由于 SFC 机能的进步，这些名作复刻版中的角色身上有着更加多样的色彩。不过，角色的造型样式还是保持了原作的模样。

▲“《马里奥医生》系列”中的角色造型与其他马里奥题材游戏与众不同。大概，医生造型的打扮已经伴随着那脍炙人口的经典 BGM 深入人心了吧。

Capcom预防流感有新招！



最近“甲型 N1H1 流感”闹得人心惶惶，夸张一点是不是会联想到某公司的游戏呢……

Capcom 确实“经历过”，这次仍旧坐怀不乱。为了更好地预防流感爆发，Capcom 的办公室内提供了“生化危机——抗病毒爆发饮料（RESIDENT EVIL T-VIRUS ANTIDO）”。官方还做出如下声明：

作为公司风险管理程序的一部分，我们已经为预防流感的爆发做出了精心准备，各种医疗器具一应俱全。我们已经用稀释的酒精擦拭了办公室的所有犄角旮旯，并且为所有雇员准备了包括面具和漱口水在内的足够的卫生药具。因此，有理由相信，我们已经完全做好了抗病毒爆发的准备！

在学习、工作、生活中，一些小的细节可以起到缓解疲劳和消除焦虑的作用。配合官方的抗病毒饮料看上面一段声明，Capcom 的幽默细胞和“审时度势”的能力还真是让人忍俊不禁。



游戏文化 多边共享区

让游戏主机和你的肌肤更亲近



看到标题就开始想入非非的玩家请打住，因为今天晴天要给大家介绍的可是一套很正经的商品，虽然从形式上和以往我们为大家介绍的各种玩家 DIY 模型比较类似，但如果它还拥有“肥皂”这项附加功能，那它就不再仅仅是让人膜拜的艺术品，而是可以在我们的日常生活中发挥很高利用率的创意商品。这套名为“DigitalSoaps”（数码肥皂）的商品最大的特点就是造型和各种主机的手柄如出一辙，从最原始的红白机到最新的次世代主机可谓应有尽有，而让很多玩家想不到的是，这些商品的制作者其实是一名很普通的女性新闻工作者（重点是曾经获得过美术学士学位），因为从小就对家用机游戏充满了热情，所以某天她就下定决心利用空闲时间来创造属于自己的品牌，并在购物网站开起了小店。现在和商品同名的网络商店已经赢得了众多玩家的亲睐，红火的生意不但持续激发着她的创作热情，充满商业头脑的她目前也开始接受全球各地的订单，只要你愿意支付 8～20 美元的费用，就可以在家中静静等待这些小家伙的到来了。



网络商城地址

http://Digitalsoaps.etsy.com











▲创意十足的店主同样也有咖啡杯、ipod 造型的肥皂出售，大家有没有兴趣购买呢？



胜负师：见多识广的Delphi又来了，D君这次要为大家介绍的是与电影产业关系密切，却并不为广大影迷玩家所熟悉的领域——"视觉预览"，而作为这一幕后行业的核心代表，The Third Floor公司又与游戏有着不解的情缘。大家不妨也来认识一下这家在电影与游戏"视觉预览"圈里的绝对大牌公司，它正在悄然改变着游戏开发的步骤与规则，赋予"外包"一词新的涵义。另一篇文章是每隔一段时间就会出现的谈"玩家心态"的文章，文中谈到了很多现实问题，而作者对于游戏的看法与心情的转变，也具有一定的代表性。坦然面对变化的来临，积极调整自己的心态，哪怕只是偶尔的游戏时间也会成为你所热爱的生活增添色彩。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

更上一层楼



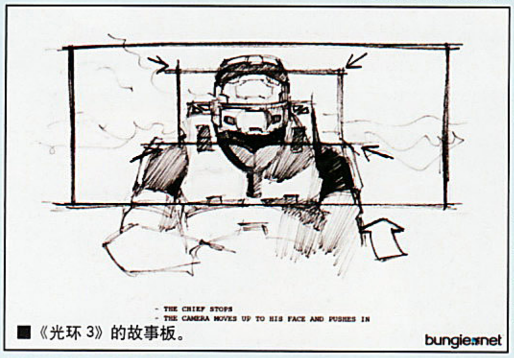
有一段时间，在洛杉矶威尔谢大街写字楼三层办公的Paul Robbins Garden设计公司，经常会收到一些邮寄来的神秘包裹，里面的内容令他们感到一头雾水：价值数万美元的电脑硬件，来自大牌影业公司的素材包，甚至还有斯皮尔伯格的私人信件。他们随后发现是粗心的快递员搞错了地址，将一家叫做"The Third Floor"的公司误看成是楼层号，实际上，这家名字有些古怪的公司就坐落在写字楼九层。好在这段令人捧腹的"误会"最终圆满解决，但是Paul Robbins Garden设计公司员工们的好奇心并未因此消减。据说，The Third Floor的不少成员舍弃了"工业光魔"的优厚待遇而选择二次创业。多年来，这家公司的员工数量仅仅增加了5人，但是他们参与制作的电影累计票房已经超过了30亿美元。除去电影圈，在蓬勃发展的游戏产业，The Third Floor的客户名单同样令人艳羡不已，而成就这一切的，除了天赋与辛勤的付出，是一项被称为"Pre-visualization"的关键技术。

什么是Pre-visualization？它的中文名称是"视觉预览"，与其说是一项数字技术，不如说是现代影视产业举足轻重的制作环节之一。简单来讲，视觉预览是在电影正式投拍前，通过3D动画的形式部分或完整展现电影中的场景与内容，将导演头脑中构思的画面付诸于影像，在计算机上进行"预演"。这不仅提供给导演宽广的挥洒创意空间，也帮助制作团队更直观地把握整部电影的拍摄意图。无论是场景布置、演员走位、CG制作，还是其他细节设定，都可以借助视觉预览找到最佳的拍摄方案，这一简明清晰、事半功倍的方法，有效降低了重拍、错误取景乃至后期推倒重来等拍摄事故出现的可能，缩短了电影制作的周期与成本。在《星球大战前传 西斯的复仇》公映时，乔治·卢卡斯曾不无感叹地说道："负责视觉预览的团队，可以毫不费力地为我们省下上亿美元的预算。"斯皮尔伯格也表示如果没有视觉预览的帮助，《世界之战》根本不可能提前制作完成。有趣的是，负责上述两部电影视觉预览工作的公司，正是The Third Floor。

文 Delphi

前世今生

在默片时代，摄制组通常会借助记事版、草图甚至沙盘等工具，事先模拟并计划电影的拍摄内容与流程。1928年，迪士尼工作室在制作动画时，率先采用了分镜（Storyboards，俗称故事板），即在动画实际拍摄之前，以图表的方式呈现影像的构成，将连续画面分解为以一次运镜为单位，并且注明运镜方式、时间长度、对白、特效等。看上去，这就像是由很多草图构成的连环画，对指导动画拍摄发挥了不可替代的作用，逐渐成为当时电影拍摄的主流做法。此后，迪士尼在动画制作中又引入了莱卡带（Leica reel）技术，简单来讲，就是将分镜的画面配上对白与其他音效，按照最终作品的时间及画面顺序，将分镜影像化，以便预览动画成品的实际效果。之所以称为莱卡带，是因为实际动画的拍摄大多使用造价高昂的Oxberry摄像机，而在分镜阶段，则使用相对便宜的莱卡机。习惯上，人们认为这一模式是现代视觉预览技术的前身。



■《光环3》的故事板。

进入上世纪70年代，电影公司意识到视觉预览技术不但在拍摄时发挥积极作用，还有助于大幅削减制作成本。在《星球大战》三部曲的制作过程中，乔治·卢卡斯借用传统好莱坞二战电影的空战场景，作为其电影中火爆太空战的模板，并通过模型演示进行预览。而当时最具革命性的尝试，来自于弗朗西斯·科波拉，在其著名音乐剧《旧爱新欢》中，这位标新立异的电影大师利用动画分镜完整模拟了整部电影。随着电脑技术的蓬勃发展，数字视觉预览技术日益风靡。1989年的《星际迷航5 终极前线》首次采用3D电脑软件，对电影部分场景进行了视觉预览。而在《侏罗纪公园》中，斯皮尔伯格与工业光魔合作，利用视觉预览创造了完整的"恐龙岛"。

数字视觉预览技术逐渐成为拥有庞大预算的电影大片们的新宠，在1996年上映的《碟中谍》中，视觉预览完整模拟了电影的最终场景：由阿汤哥扮演的特工伊森·亨特在飞驰的列车顶，上演惊心动魄的追逐战。依靠视觉预览的帮助，这段表演逼真且魄力十足，给观众留下了深刻印象。在电影《超人归来》中，华纳兄弟甚至雇用了人数创纪录的视觉预览制作团队，完整模拟了电影的所有场景。虽然该片屡遭"换角风波"的影响，但凭借视觉预览打下的坚实基础，依然如期完成了拍摄计划。如今，数字视觉预览已经成为电影产业的主流技术，在《黑客帝国》、《指

本栏目文章仅代表作者个人观点

环王》、《星球大战 前传》、《X战警》等经典电影作品的拍摄中立下了赫赫战功。当然，正如The Third Floor公司创始人Chris Edwards所言：“视觉预览是电影前期的准备工作之一，并不只是用来模拟大爆炸或恐龙怪兽，而是帮助导演正确定义自己想要的东西。”所以一些低成本电影的视觉预览场景，大多是抽象化的，甚至人物只有粗糙的轮廓，虽然它很简单，但依然奏效。

一般来说，视觉预览包括影像分镜、CG图像、动作捕捉数据和真实场景素材等内容。随着其在电影产业的发扬光大，这项技术也得到了游戏业的青睐。由于现代电子游戏作品经常涉及磅礴的城市或宏大的交战场面，CG动画的制作也逐渐向电影产业的标准靠拢，因此，视觉预览技术的走俏颇有些水到渠成的味道。虽然不能说它是灵丹妙药，但是在游戏制作经常陷入按部就班的迟钝与冗长状态时，的确吸引了不少游戏开发商来敲视觉预览公司的大门——其中很多游戏公司慕名找到了The Third Floor。对此，Chris Edwards有自己精辟的论述：“无论是电影还是游戏，对受众而言，两种媒介的共同之处在于，它们首先是一种体验，然后转化为记忆，最后实现某种形式的联想……我们坚信视觉预览工作是制作团队值得信赖的合作伙伴，不仅忠于执行，还可以为他们提供更广阔的艺术视野。”

畅“游”

作为纽约罗切斯特理工学院电影专业的毕业生，Chris Edwards的职业生涯显得颇为顺风顺水。1997年，他加盟了迪士尼公司，参与了《恐龙》和《星银岛》的拍摄工作。由于工作表现出众，随后他被卢卡斯影业相中，邀请其担任工业光魔旗下视觉预览团队的主管。在完成星战前传《西斯的复仇》的制作后，Chris Edwards对视觉预览技术的前景有了更深入的理解，并深信自己找到了可以为之奋斗一生的事业。2004年10月，Chris Edwards与他的前同事Barry Howell等7人，在洛杉矶创建了The Third Floor公司，专注于促进视觉预览技术的普及与发展。在一定程度上，相比呆板、更追求利润的商业公司，他们更像是一个充满创新激情的艺术家团体。Chris Edwards经常强调要“保持好奇心、保持本色、保持独立、保持勇气，而不能总盯着自己手中的篮子（公司的短期商业利益）。”有趣的是，公司办公室之所以选择在九楼，是因为这里的阳台可以俯瞰到整个洛杉矶的街景。

一部成功电影的实际拍摄过程往往异常艰难、波折不断，而这正是The Third Floor施展拳脚的最佳舞台。出色的视觉预览，不但能够帮助拍摄者保持相对愉悦、轻松的心态，还能提高工作效率、强化电影的表现力。在J.J Abrams执导的电影《苜蓿地》中，那段令人印象深刻的自由女神像被“斩首”的情节，正是得益于The Third Floor的视觉预览。罗伯特·赞米基斯的《贝奥武甫》，利用了The Third Floor独立开发的虚拟摄像机系统，实时模拟手持摄像机的拍摄效果与视角。在《加勒比海盗3》中，视觉预览技术在前期设计世界尽头场景的过程中同样大放异彩。The Third Floor参与制作的电影还有《纳尼亚传奇 凯斯宾王子》、《鹰眼》、《神奇四侠》、《忍者神龟》和《X战警前传 金刚狼》。凭借去年影片《刺杀希特勒》对“纳粹狼穴”的逼真还原，他们还荣获了美国电影视觉效果工会颁发的大奖。

相比其他视觉预览公司，The Third Floor对电子游戏始终保持着浓厚兴趣。在公司创立之初，他们就确立了“专注同时多元化”的战略，积极向游戏产业进军。公司首席纹理师森博嗣曾担任CG电影《最终幻想 灵魂深处》的场景设计师，与坂口博信私交甚厚。因此Mistwalker将《失落的奥德赛》开场动画的视觉预览工作交由The Third Floor负责，在领会开发团队创作意图的基础上，他们还实现了对整个“乌拉城”的完美架构。此后，由于Chris Edwards曾负责《西斯的复仇》太空战的视觉预览工作，慕名而来的索尼相信其可以助开发中的《战鹰》一臂之力，这与The Third Floor开拓游戏市场的思路不谋而合，于是两家公司很快达成了合作协议。The Third Floor负责《战鹰》单人部分九段过场CG的视觉预览，其中不乏大魄力的陆空作战场面。遗憾的是，战鹰最终取消了单机部分，玩家也就无缘目睹这些精彩动画了。

虽然并未打响头炮，但索尼与The Third Floor的合作还是渐入佳境，他们不但为《龙穴》提供了动作捕捉模型，还专门制作了2006年E3展上那段气势磅礴的预告片，并为《海豹突击队》新作的过场动画提供了视觉预览。经过多年的耕耘，The Third Floor在游戏产业的品牌形象逐渐深入人心，EA和暴雪相继成为他们的客户，为《极品飞车 无间风云》的真人影片提供视觉预览。《星际争霸2》和《暗黑破坏神3》的CG片断同样融入了视觉预览技术，并使用了The Third Floor引以为傲的实时模拟摄像机系统，可以任意转换场景中移动物体的视角。或许在一些电影产业人士的眼中，The Third Floor钟情于游戏业显得有些“不务正业”，对此Chris Edwards回击说：“当前游戏业的发展令人兴奋，我深信视觉预览技术将大有用武之地，并伴随游戏产业的成长而持续进化。”

尽管在制作理念和自身特性等方面，电影与游戏产业存在着天然鸿沟，甚至是直接的竞争关系，但从技术层面看，两者却拥有很好的互补与合作空间。像The Third Floor这样的“外来者”纷纷踏足游戏产业，并没有改变电子游戏自身的独特气质，反而让其看上去更加美丽、生动。从游戏公司的角度讲，针对部分不擅长的领域“招贤纳士”，标志着外包开发不再是仅仅追求低成本，而是将之与效率、质量方面的大幅提升以及充分利用业内外人才结合起来。在很大程度上，The Third Floor成功的秘密，同样投射出游戏产业的成长缩影：保持好奇心，保持本色，保持独立，保持勇气，而且——并不总是盯着自己手中的篮子。



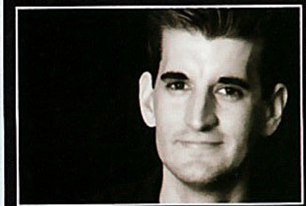
▲The Third Floor官方网站的题图。

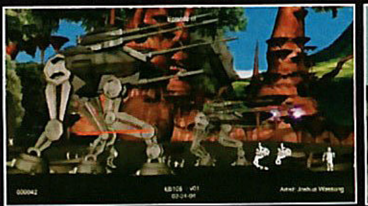

▲The Third Floor的全体成员合影。



▲The Third Floor公司官方LOGO。


▲The Third Floor用于俯瞰洛杉矶景色的阳台。


▲The Third Floor创始人Chris Edwards。


▲星战前传《西斯的复仇》的视觉预览效果。


▲《战鹰》的视觉预览效果图。


▲电影《世界之战》一幕场景的视觉预览。

当我们宅长大



不经意间，发现自己已经有很久没有关心游戏方面的资讯，曾经每期都买的游戏杂志也漏了很多本，而 levelup 论坛里的 ID 也有很久没有登陆过。

我好像对游戏开始变得不再关注了。当我产生这个想法时，我先是觉得自己很可笑，因为不久之前的我，还是一个绝对狂热的游戏迷。我曾经花一整个月去翻译一个游戏所有对白，精心钻研游戏的一切要素，写出一篇虽然龟速但还算详尽的游戏攻略；我曾经热衷于在论坛上发最速的吐槽风游戏评测，并且为自己能在 levelup 里的 UPTEAM 攻略组奋斗而感到荣幸而满怀激情。无论在什么场合，当听到诸如“次时代”、“卡普空”、“E3”此类的词汇我都会感到热血沸腾。我关心每一周的主机和游戏软件销量数据；我关心任天堂的市值变动和财年利润情况以及其他在别人眼中枯燥无味的曲线图；我关心每一个游戏在媒体上的评分，并乐此不疲地用它作为武器和其他 XX 黑、XX 饭争口舌之快；我熟悉每一个大作的发售日期并怀着一种虔诚而美妙的心情静待它们的降临，即使我根本没有拥有某种主机……我曾经是那么热爱游戏，我甚至认为游戏是我的第二生命。

可是现在，我居然对游戏感到冷淡。PS2 已经好久没有读过新盘落满尘灰卑微地堆在宿舍一角，PSP 除了偶尔看一些电影外根本提不起将 XMB 界面移到储存卡中游戏选项的兴趣，而 NDS 除了不时拿出来玩似乎永远都没法通关的《勇者斗恶龙 V》外就只是用来看一些电子书，一直计划在大学入手的 Wii 也因为升级电脑而迟迟未有踪影。虽然我不愿意承认，但好像心里那团热爱游戏的火焰，渐渐化为黯淡的灰烬。

从相敬如宾到“相敬如冰”，在无奈之后，我开始追究这个七年之痒产生的原因。没有时间相伴？显然不是，去年进了大学之后，我拥有了高中所无法想像的大量自由支配时间，而对于游戏的热情反而比高中时降了许多，所以不是没时间的问题。外遇？也没理由，我一向不喜欢 PC 游戏，除了运动和音乐也没什么太耗我心力和提得起兴趣的爱好，我想不起有什么事情引起冲突而致使我对玩游戏丧失了兴趣。还是当初那清纯少女变成了一个黄脸婆？这个理由更说不通了，虽然说现在全球处于金融海啸的水深火热之中，但游戏产业发展还比较稳定，起码大作频出不竭，作为一个游戏玩家，在越来越华丽的游戏面前，说找不到好游戏可玩绝对是自欺欺人。

稍微总结一下，我的时间宽裕，可以玩的好游戏数都数不过来，而现在我却说我对游戏提不起兴趣，想必在很多人眼中是无病呻吟而该被轰杀至渣的吧。但现实的确是如此，无奈而没有道理。原因何在？我们这一代宅男开始在慢慢长大，从打小就生活的游戏动漫世界里剥离出来而开始第一次真实直面这个现实社会，这样的成长简单而必然，不管你是宅男还是其他什么，在这过程里你别无选择地要落下很多对你生命来说曾经很重要的事物。比如说游戏，玩游戏的心情，还有那些曾经陪你一起研究游戏的伙伴。

因为我们都在长大，你开始要考虑很多你以前不需要多想的问题，人生的方向，未来的选择……那些责任让你不得不冷落你的爱好，因为这也是一种成长。

在宅文化中成长起来的新一代，追新番动画，看每周连载漫画，玩次世代游戏，思维停留在架空的二维或三维世界，一直不用想太多现实的问题。我们关心得更多的是哪一个角色的声优表现如何，在脑海里如何将那腹黑男和其他人配对，这个游戏三周目通关后能得到什么奖励，那个游戏的射击为什么不能在移动中进行——更多的时候，我们单纯地享受游戏动漫创造的异世界的乐趣，享受宅文化不真实的美妙，而忽视了现实——或者说，一直没有机会面对现实。

也因为不需要考虑别的，从前的我可以纯粹地沉醉于游戏的殿堂之中。即使是在紧迫的高三岁月里，因为根本对未来没有什么打算，也可以忙里偷闲地玩会儿游戏，和朋友交流猎人心得，对于游戏还是能保持高涨的热情。我们那时候之所以热爱游戏，是因为生活的简单和游戏本身的魅力。

可是大部分人都不能永远宅在家里的，你总会面对这个超乎你预期的社会。你会发现，从前一直过着宅男生活的你对这现实看得太过单纯和美好，生活永远不会像 QTE 键那样按部就班地整齐排列在你的面前。

上了大学以后，你也许还是想老老实实地宅着，但很快你就会发现你需要想很多东西，你要过级、考证，你需要担心前途和当今就业形势。即使你像现在的我一样有大把大把的时间，你也不可能心安理得地花两个通宵将《生化危机 5》通关，你心里的焦虑感会让你失去游戏时的一部分乐趣。因为在这个成人的世界里，你要面对的不只是一两个隐藏 BOSS 那么简单的问题。



就算你偶然有闲情逸致，想玩一把游戏放松心神时，你会发现你根本找不到玩伴——同龄人都被这现实打磨而失去了原本单纯游戏的心情。也许你一个人也能找到久违的游戏感动，但至少，那时候伙伴挤在一台游戏机面前七嘴八舌讨论的光景是再也看不到的了。

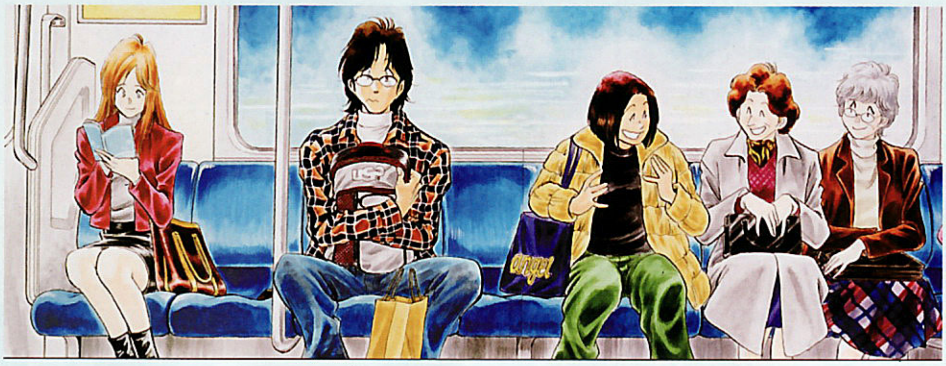
当我们宅长大，那些享受着人生纯粹乐趣的正太和萝莉都会成为在这个现实生活中思考很多承担很多的成年人。这没有什么好或者不好，对或者不对，一切本应如此，这才是生活的全部。

诚然，这个世界上还有很多名为的游戏玩家、游戏编辑、游戏狂热爱好者的生物存在，他们似乎可以一直享受宅文化的乐趣，不用离开那幻想的国度。但那毕竟只是少数，而且谁又能保证，当游戏成为生活的一种责任，他们是否能够再体验到那种第一次拿起手柄时心中按捺不住的兴奋和简单的快乐呢？

不是我不爱游戏了，只是宅男们终究要成长；不是现实和宅世界不能共存，只是乐趣淡去了。当我们宅长大，我们不能抱怨生活的无奈，而是接受生活的所有。复杂，忙碌，真实而迷人。

只要你保持着一颗活跃的心，生活中的乐趣并不会少于二元世界。更何况，生命不息，游戏不止，即使只有很少的游戏时间，也要全心于游戏的乐趣。因为游戏、动画、音乐、运动，都是我生命里不分轻重的一个组成部分，我要学会的，是在长大后享受生活的全部。

文 左子乱



剧情派

SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好

游戏剧情达到"好"的标准，要么给人强烈的代入感，让人产生共鸣；要么天马行空，给人生活中无法体验到的情节。通过游戏的"玩"给玩家更直接的剧情感受，但也是因为"要玩"而在一定程度上限制了剧情的可扩展范围。好的剧情偶尔会脱离玩的过程，但是只要两方面的中心还保持一致，还是能提供"派"的美味。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

剧情报告



一个自称为"组织者"的恐怖分子集团切断了位于杰佛逊岛上的瓦利干城与外部世界的交通和通讯线路，这个小岛陷入了完全的与世隔绝状态，接着他们在岛上投放了一种病毒，岛上的所有市民都被感染，病毒会在24小时之内杀死他们。当然，这并非如此简单的恐怖袭击，这是一场"游戏"，名为"注视死亡（Death Watch）"。只要杀死岛上的任何人都可以得到免疫药，推迟病毒发作的时间。散布在小岛各个区域的本是警察用来监视犯罪行为的摄像头，现在被当作整个"游戏"的全方位摄像机向全世界直播，参与相关胜负赌博的人不计其数。岛上的人们恐慌地围着路旁的大喇叭，紧张地注视着街边放出通告的大屏幕。接着每个人都伸展身体，发出刺耳的呼嚎，不杀即死，他们成为参赛者。

杰克·凯曼，一支胳膊上镶嵌了可伸缩电锯的壮硕男人在恐怖袭击的三天后到达岛上，其超强的战斗力立刻引起了观众、大财团和组织者的热切关注。

代号Noa的幕后人物查出了杰克的底细，这个与众不同的参赛者为了躲过人的耳目换了名字、面容和指纹。杰克毕业于斯坦福大学，当过海军，在役的小队参与了很多最高机密的任务，获得过三枚银星，完全是一个英雄人物。后来他进入了瓦利干市警局，专门负责调查凶杀案。在一次绑架案中，警方称因为杰克在不恰当的时间进入了狂暴状态，这样的行动惹毛了绑匪，在得到赎金的前提下仍旧撕了票，这个曾经的英雄被起诉，甚至还被推上了法庭，之后是"猎人"组织将他救了出来，他现在是一名追捕人，也是重案组的卧底，而且，他曾三次获得过"注视死亡"竞赛的冠军。



在这个组织者全全控制的地区内想要受点手腕杀死一个有血有肉的人简直易如反掌，然而关注杰克的不仅仅是组织者，全世界的人都在"注视"这个杀戮巨星，要想用违背规则的手段干掉他就会破坏了游戏所谓的"公平"，而且因为太多人赌杰克赢，组织者更要尽量在游戏中干掉杰克，目的当然也是赢钱。

杰克继续深入到整个事件中，接近最后一战，挑战排名第一的选手，他站在高耸入黑色天空的塔下，仰头用手遮住太过晃眼的灯光。这光怪陆离的城市完全就像是为这场游戏而生，这一切虚假繁华的景象都被鲜血涂成暗色，背后有着更加肮脏的阴谋。

"疯狂世界？我想这正好适合我。"

杰克走进上塔的电梯。巨大的空中竞技场，聚光灯比下方的场景不知道刺眼多少倍，烟火喷涌。这盛大的场面，是有权力的人为了补上自己挥霍的亏空账目所为的圈钱行为。黑男爵（Black Baron），这个猥琐的男人是真正的战斗家，但是杰克，是为杀戮而生的男人。鲜血从嘴中喷涌出来，两个男人的鲜血飞溅，在空中，在地面，融在一起。

冠军，对于杰克也许意味着些什么，当然，不是指荣誉，也不是因为这证明了他的力量。他一个人坐在天台的背侧，看着脚下灯光闪烁的城市，楼顶高架的灯散出正圆的光晕。

Noa带着手下出现，他啪啪地鼓掌，他认为眼前的男人即使肌肉再壮硕，也只不过是他的棋子，最终会任他摆布。几支枪口对准杰克……

子弹穿过Noa的头颅，里欧像赶上一个什么盛大的派对一样戏剧性地出现并扣动了扳机。杰克身手敏捷地割断Noa手下的身体，里欧的腰间也淌出鲜血。"你们认为我还需要别人的救援啊！"杰克看着这个不久前有过一面之缘的家伙，"你之前编的谎话还不错，什么瓦利干城的医生，什么不小心卷入混乱之中的无辜弱者……我已经知道了缘由。你和你父亲的制药公司生产这种病毒，你们通过这场游戏向全世界展示病毒的恐怖，之后想以'释放病毒'的恐吓要挟其他弱小的国家花钱购买也是你们生产的免疫药，一切都在策划之中，一切都是为了你们的欲望……可是为什么要选择'注视死亡'这样残忍的手段，为什么要任凭这种无法掌控的危险发生？里欧，小可怜里欧，"杰克看着捂住腰间伤口的男人，"我从来都不是正义的冠军，我更不是挂着正义牌坊的坏蛋。"杰克步步紧逼，里欧已经退到楼顶天台的边缘，脚后灯火阑珊。

"我父亲要控制免疫药，我……我只是要爽一下，随心所欲……但是这游戏，杰克，这游戏是最棒的啊！"

"所以，你跑到城市里来，想刻骨铭心地感受它？"

"现在……救救我，否则我就……"里欧在做最后的无谓的挣扎和哀求。

"我从来不帮助别人。"杰克脸上挂着没有情感的表情，鲜血再次在他面前喷涌，"我只杀人。"



剧情点评：《疯狂世界》在动作游戏中算是有一定现实意义的作品，游戏的剧本撰写者是大名鼎鼎的松野泰己，没错，就是做《FF XII》时离开SE的那个松野泰己。对于游戏中过度渲染的暴力，在最终的结局中阐述的观点是：暴力在游戏中的"游戏"中是可以接受并拥有存在的必要的，但是在这之外，是绝对行不通的！

［文/雷电］

精彩瞬间 喜极而泣的瞬间 姐妹拥抱

出处：《逆转裁判 复苏的逆转》 **机种：**NDS



［文/黑翼天使X（levelup.cn）］

一位是初出茅庐的新人律师成步堂龙一，一位是年纪轻轻的天才检察官御剑怜侍，两人曾经是小学同学，却在命运的指引下成为了法庭上的对手。

2年前发生的"SL9号事件"中，宝月巴为了包庇妹妹宝月茜毫不知情的误杀，选择了与当时警察局副局长严徒海慈联手捏造证据的道路。而代价就是升职为地方主席检察官的她，在接下来的日子里不得不任由严徒任意操纵。

而如今"SL9号事件"的时限即将到期，却发生了当时任职检察官被杀的事件。宝月巴主动出来认罪，这究竟是为什么？宝月茜找到了成步堂律师请求辩护；而另一面，御剑也担当起了这个事件的检察官。

2年前的"SL9号事件"曾让御剑缠上了捏造证据的恶名。而如今，我们看到不再是律师与检察官的勾心斗角，而是两个年轻人为了追求真相，联袂与现警察局局长严徒斗智斗勇，并最终指出了他才是幕后的真凶。

真相大白后宝月巴与妹妹茜紧拥相抱，"为了包庇妹妹而为"的心里包袱终于落下。而此时此刻，旁边的成步堂与御剑想必对各自所选择的道路断然不悔了吧。

同样的感动、不一样的精彩！

文 九兵卫

影漫搜查线

电影 MOVIE 漫画 COMIC 动画 ANIME 剧集 TELEPLAY

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



剧场版和OVA相比TV动画有着独特的优势，但FANS付出的等待时间也比较长。不过近期这类作品的推出的频率很高，大家不要错过！

解读近期热门剧场版与OVA

春去夏至的这段时间里，TV版新番的放映刚刚进入了稳定期，各种剧场版与OVA就以爆炸式的速度向我们袭来。虽然这和动画厂商重视名作的品牌效应和商业价值不无关系，但毕竟剧场版和OVA的内容和制作水准都很高，受益最大的还是我们观众。本期就由小九从已发行和将要发行的作品中选择其中的5部比较热门的来向各位动漫迷介绍。不管大家是否看过原作，相信这些精彩的作品都一定能让你满意！（本文中的剧场版发行时间以DVD上市时间为准）

剧场版

天元突破 红莲之眼 红莲篇

制作公司 GAINAX **发行时间** 2009年04月22日

声优 柿原彻也、井上麻里奈、小西克幸、福井裕佳梨、桧山修之





如果有人问2007年给我们带来最大惊喜的机器人动画是什么，相信不少人都会回答《天元突破 红莲之眼》。在TV版完结一年多之后，我们终于等到了剧场版DVD《红莲篇》的发售。

尽管只是原作的总集篇，但剧场版仍然加入了很多全新制作的分镜头，人物台词也有大幅的调整。当然，对于大部分已经看完TV版的人来说这并不是最关键的。因为剧场版前一个半小时是动画中西蒙一行与螺旋王决战前剧情的精华剪切版，光凭这样显然不能让苦苦等待的FANS满意，于是制作小组用最后的半个小时给我们带来了一场堪称史上最酣畅淋漓的热血战斗。这场红莲团与兽人四天王的超级大会战，不仅正反派角色悉数登场，剧本的安排和战斗的设置也全部进行了重新改编。热血沸腾的台词加上华丽到离谱的演出效果，可以说让每一个看过这段战斗的观众都会感到兴奋不已、大呼过瘾。

推荐度 ★★★☆

原作回顾 细数《天元突破 红莲之眼》的几大亮点：首先，本作出自制作了《新世纪福音战士》的动画公司GAINAX，算得上是该公司重振旗鼓后的首部次世代作品；而动画的监督今石洋之也是《新世纪福音战士》制作团队中的重将，登场人物和剧情设定和该公司的另一部名作《飞跃巅峰》给人的感觉有所相似；本作的另一个特色是画面中的线条比较粗放，各种漫画式的爆炸与碰撞效果通过夸张的手法被描绘得魄力十足；以“《女神侧身像》系列”为玩家熟知的吉成曜所设定的机械，在动画中也以一种不受常理束缚的燃烧斗魂，将战斗的喧哗沸腾的程度烘托到了极点。

交响诗篇 彩虹满载

制作公司 BONES **发行时间** 2009年6月26日 **推荐度** ★★★★

声优 三瓶由布子、名冢佳织、根谷美智子、藤原启治、小清水亚美



这是关于兰顿和尤莱卡的另一个故事，从宇宙飞来的神秘生命体与人类的战争已经持续了近半个世纪。西历2054年，在霍兰德的指挥下，第303独立连队的航空艇月光号向神秘生命体发起了攻击。而此时月光号上有一个名叫兰顿的少年，他将驾驶尼尔瓦修奔赴战场。兰顿的目的只有一个，那就是将8年前被俘虏的少女尤莱卡带回故乡，然而命运却不断地考验着兰顿和尤莱卡。使命与感情、真实与谎言、过去与未来、生与死、现实与梦想，无数的困难摆在他们面前。在与宇宙生命体的最终决战中，两个人的传奇故事拉开了帷幕……

剧场版《交响诗篇 彩虹满载》的关键词是“再生”，而并非TV版动画的简单延伸，所以在剧情和人物设定方面会有一些变动。在只有通过战斗才能生存下去的残酷世界，被世界放逐的兰顿和尤莱卡迎来新的挑战。由于是剧场版，而且距TV版上映也隔了很长时间，所以本作在画面效果上的提升是显而易见的，再借助原创的剧本，相信一定能给新老观众带来全新的感动。本部剧场版于2009年4月25日在日本国内上映，而DVD、BD以及UMD的发售日则锁定为6月。

原作回顾 同样是机器人动画，同样是以热血少年为主角，《交响诗篇》和《天元突破》走的却是两条完全不同的路线，其主题也显得略微沉重。这部2005年由Bandai和BONES合作制作发行的TV动画，拥着极为豪华的制作班底，其中包括我们耳熟能详的佐藤大（《攻壳机动队》）、吉田健一（《新世纪福音战士》、《OVERMAN》）以及河森正治（《超时空要塞》）等等。虽然当年原作并没有造成太大的轰动，但作品本身优秀的素质以及其包含的对人性的启发多年后却仍然令我们感动，是FANS之间一直津津乐道的经典名作。

空之境界 忘却录音

制作公司 ufotable **发行时间** 2009年7月29日

声优 坂本真绫、铃村健一、本田贵子、藤村步、水树奈奈

推荐度 ★★★★



《忘却录音》，时间为第五章之后，舞台再次转回校园中……

黑桐干也的妹妹黑桐鲜花是浅上藤乃的好朋友，也掌握一点火属性的魔术，为了从式的身边夺回自己的哥哥而在苍崎橙子的事务所实习。在她就学的女子学园中，一段被忘却的回忆被记载成书信寄到了这里。可是，“连本人都忘却的事情，要如何去探寻呢？”密闭的空间、与外界完全隔离的学园中，两仪式以学生的身分闯了进来，一场不可避免的事件将在这里发生。所谓伪神之书的现象，是指被称为“统一言语师”魔术师拥有着对他人“世界”下达绝对命令的最强催眠术。伪装为校园中普通老师的玄雾皋月正是以此将式所忘却的过去化为了虚无形式。伪神之书在记述着他探寻永远并为之痴狂的过程。不过另一名橙发魔术师却在一边提醒：“完全是徒劳，所谓的永远，其实随处都有……”

原作回顾 《空之境界》原作是奈须蘑菇所著的奇幻类轻小说。故事内容讲述了拥有着直死之魔眼的少女两仪式与众多魔术师之间的斗争和纠葛，背景和世界观则沿袭了TYPE-MOON其他作品的一贯风格与特色。继《月姬》和“《Fate》系列”获得空前的成功之后，《空之境界》成为了TYPE-MOON力推的又一全新品牌，其剧场版画面的精美程度，剧本的张力、声优的表现等都称得上在业界又竖立了一个新的标志。而作为整个剧场版计划中的第六弹，《忘却录音》的DVD在前一部《矛盾螺旋》整整半年之后才姗姗上市，也是狠狠地吊足了FANS的胃口，让我们对本片的期待度达到了极点。



OVA 寒蝉鸣泣之时 礼 赛杀篇

制作公司 Deen
声优 保志总一朗、中原麻衣、雪野五月、田村由加莉、堀江由衣
发行时间 2009年3月25日开始

推荐度 ★★★☆



在TV版第二季的结尾，古手梨花在前原圭一和其他同伴的齐心协力下终于冲破了不幸的轮回，粉碎了以鹰野为首的入江机关的险恶计划。就在人们都认为雏见泽的故事将就此来大团圆时，昭和58年宿命的螺旋再次开始了转动。

那是昭和58年8月的一个下午，古手梨花正和伙伴们一起悠然地回家，一辆货车却在众人骑车下坡时从转角迎面开出……这场出乎所有人意料的车祸令梨花当场身亡，她再一次被拉回到两个月前、昭和58年6月那个世界中。和之前的经历不同的是，这里没有圭一和羽入的出现，悟史也并未失踪。这使梨花甚至一度怀疑自己所处日期。但时间还是那个时间，但周围的一切发生了巨大的变化。更诡异的是，蕾娜居然在使用着自己原名礼奈，而一向粗鲁的魅音变得温柔了，入江机关和鹰野也是毫无踪影。这一切的不自然令梨花感到极大的不安，到底是哪里出现了误算与错位，到底这个世界又是因何而产生，恐惧将在疑问中继续蔓延……

原作回顾 雏见泽村是一个人口不足2000人的小村庄。过去曾因当地的水坝工程而险遭灭顶危机。但由于村民团结一致，水坝工程被拖延。5年后的昭和58年，前原圭一随着家人移居到这里。开朗的性格让圭一很快和新学校的伙伴们打成一片，然而这表明上看似平静的生活，却在名为“绵流祭典”的仪式当天开始转变……和本篇的剧情构成不同，以OVA形式发售的《寒蝉鸣泣之时 礼》共分为五话，经过轻松欢乐的OVA第一话“羞晒篇”，从第二话开始的“赛杀篇”（该篇为第二话到第四话，第五话为“昼杀篇”）又再次回归了原作一贯的悬疑路线，也让观众们的心情重新变得凝重起来。



狼与香辛料 狼与琥珀色的忧郁

制作公司 IMAGIN　发行时间 2009年4月30日
声优 福山润、小清水亚美、中原麻衣、名冢佳织

推荐度 ★★★☆



尽管《狼与香辛料》有漫画版在先，但这部改编自轻小说的TV版动画一经推出还是获得了众多观众的好评。第一季播映一年后，动画制作方不出意外地公布了本作第二季TV动画的情报。为了给新番造势和预热，动画制作方便推出了这部《狼与琥珀色的忧郁》，从某种意义上讲也可以说是TV版第二季的00话。

虽然是一部由小说原著第七部内容改编的过渡性质的OVA，但本片并没有在过分强调承上启下，而更像是番外篇一样将罗伦斯和赫萝两人悠然的生活状态进行了总结。习惯了在马车上到处旅行的生活，与“老好人”家常便饭似的拌嘴也成为了日常不可缺少的组成部分，新鲜水嫩的苹果还有蜂蜜腌制的桃子更是难以割舍……和罗伦斯在一起的这些日子赫罗已经忘记了曾经的孤单，偶尔想起以前在麦田中的生活让她感到了一丝淡淡的忧郁和不安。

原作回顾 到处旅行的行商人罗伦斯，一次收获祭回来后发现自己的马车中睡着一名长有狼的耳朵和尾巴的少女。少女自称是掌控丰收的贤狼——赫萝。为了将赫萝带回到她遥远的北方故乡，狼与商人的旅行由此展开……本片的原作是支仓冻砂所著、文仓十插画的电击文库轻小说。凭借轻松而风趣的作品风格曾获得第12回电击小说大赏。改编为TV动画版后虽然人设发生了一定变化，但作品整体给人的印象却依然显得清新而甜蜜。为赫萝配音的声优小清水亚美，更是以颇具特色的口癖活化了“萌狼”这一形象，成为动画迷追捧的焦点。虽说OVA和第二季剧情关系并不大，但本片也相当于旅途中的一个转折，前方将有更多未曾相识的人在等着罗伦斯和赫萝。



近期关注 FOCUSING

Movie 电影 博物馆惊魂夜2

Night at the Museum 2: Battle of the Smithsonian

类型 奇幻、喜剧　上映日期 2009年5月22日（美国）



看过前作《博物馆奇妙夜》的观众很简单就能归纳出这部续作的主题，它的剧情和之前类似，都是发生在博物馆中的死物复活故事，剧情仍然是那么简单，故事发展也仍然毫无悬念，不过我们也都清楚，对于这样一部电影来说，只要能看到华丽且不可思议的画面也就值回票价了。本片的规模比起上一次要更大一些，故事发生在世界上最大的博物馆史密森尼博物馆中，这里保管着一亿多件艺术珍品与珍贵的标本，而且本片从头到尾都在博物馆中实景拍摄，光是凭着这一点就足够让我们关注一下在本片中又会出现什么样惊人的场景了，另外，本作的游戏版与电影版一同发售。



Movie 电影 大盗石川五右卫门

Goemon

上映日期 2009年5月1日（日本）
类型 剧情、历史





大盗五右卫门这个名字对我们来说应该不算陌生，在不少游戏中我们都见过他的身影，而本片就是以这名传说中的民间英雄为主题拍摄而成。可以说从目前来看本片还是相当吸引人的，除了老牌明星江口洋介、广末凉子、大泽隆夫担纲主演之外，华丽的特效、优良的制作、炫酷的动作设计都使这部奇幻时代剧具有不俗的气势，追求视觉效果的观众不要错过。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Movie 电影 《X战警前传 金刚狼》

X-Man Origins: Wolverine

类型 动作、剧情　上映日期 2009年5月3日（中国）



对于喜欢Marvel漫画公司旗下的美式英雄漫画的朋友们来说，前不久在国内上映的《X战警前传 金刚狼》是十分值得一看的。电影中交代了金刚狼的身世和一段不平凡的遭遇，就算是已经看过漫画原作的人，也可以在电影中得到收获。尽管经历了泄露版风波，但《金刚狼》在北美地区的首周票房收入仍然高达8700万美元。电影中除了金刚狼本身之外，还有大量来自Marvel的漫画英雄角色。另外，如同去年的《钢铁侠》一样，这部电影中有多个桥段是明显为今后拍摄系列作品而埋下的伏笔。



游戏文化 影漫搜查线

多边小百科 GAMEPEDIA



谜 《俄罗斯方块》的时代

文 雷电

谜 Puzzle

谜、谜题，是测试解谜者技巧的问题。一种最基本的谜题是要按照一定的逻辑方式将各种对象（谜题的各个部件）拼凑在一起形成一个想要得到的形状、图案或单纯的解决方案。谜题通常被当做轻松的娱乐项目，其实很多谜题都是滋生于严谨的数学或逻辑问题的——因此，研究出针对一个谜题的正确解决方案会对其背后的数学研究有着一定的贡献。

基于图案的谜题需要解谜者能在短时间内对既定的图案有一个整体清醒认识，并创造一个独特的顺序将它们拼凑在一起。拥有很强归纳推理能力（Inductive Reasoning Aptitude）的人能够比其他人更好更快地解开谜题。另外一些基于一定条件进行推理的谜题可以被拥有良好的推理、逻辑、演绎技巧的人更快解开。

谜题的范畴非常广泛，它包含了生活中非常多的元素，而生活中也处处存在着谜题，最早出现的切合我们这里提出的"谜题游戏"这个概念的是拼图游戏（Jigsaw Puzzle）。就历史记录所知，第一个拼图游戏诞生于1760年，由英国伦敦的地图绘制师、版画家约翰·斯皮尔斯布里（John Spilsbury）创造出来，他首先在一块表面平滑的木板上镶嵌了一张地图，之后用锯子将木板按照国家地区锯成一个个小块，玩法自然是将他们拼凑起来重现地图。拼图游戏的英文名的来源便也在此——竖锯，英文即为Jigsaw。最初，发明者用拼图作为教具使用，之后被公众广为流传，直到1820年，拼图仍旧保持着其严肃的教学用途。之后，谜题不紧不慢地发展，越来越多的谜题出现，其中优秀的谜题在人群间广泛流传，一个优秀的谜题在表面上拥有巧妙地解题方法，这个方法的实行动作很简单，但是却蕴含着无限的智慧，可谓博大精深。广泛意义上，除了拼图之外，魔方、迷宫谜题、纵横拼字谜题、复杂的待拆解立体模型等等都属于典型的谜题。

解谜电子游戏 Puzzle Game

解谜游戏的基础理论与谜题相同，囊括了各种逻辑和概念的挑战，通常还会增加时间限制等限制元素使得解谜的过程更加紧张，挑战性更强。

解谜游戏本身是抽象的，大多数的谜题是生活中存在的现象的缩影，做出一款好的解谜游戏和设计一个好的"谜"一样需要制作人有极高的天赋。所有的游戏都是有共同点的，通过一种方法模拟真实存在的生态系统，游戏的表现方式、与玩家的互动要素是成功的关键所在。

"一个谜题为什么有趣？我为什么要试着解开它？"

解谜游戏需要让玩家花费数小时的时间在思考策略和问题的解决方案上，而实际操作的乐趣并不多，因此一款好的解谜游戏必须提供超高质量的谜题解释、表现方式、严谨的机制和互动要素。玩家对于解谜游戏总有各种偏执的爱好和习惯，如果一个人不喜欢解谜，那他就绝对碰也不去碰它们一下，而真正享受解谜游戏乐趣的玩家对解谜游戏有着极端的"忠诚"。

第一款解谜游戏 First One

惊人迷宫 Amazing Maze

机种	厂商	发售日
街机	Midway	1976年

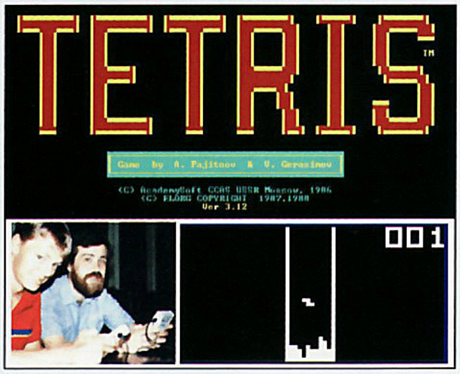


从拼图、字谜到汉诺塔、多米诺，"谜"为世人所爱，而解谜游戏也是很受欢迎的电子游戏。十九世纪七十年代那个电子游戏刚刚盛行的年代并没有一款真正意义上的解谜游戏。根据"谜题"的定义，第一款解谜游戏应该是迷宫谜题为主题的《惊人迷宫》。通过游戏画面也不难想象游戏的玩法，本作除了可以一个人挑战迷宫外，还可以和电脑AI或其他玩家对战。而以我们现在的标准，这款游戏应该更接近迷宫动作游戏了。另外，你是不是想到了《吃豆人》？这就是它的原型了，不用怀疑，《吃豆人》是Namco开发不假，其在美国的发行商也是Midway。

里程碑 Milestone

电视游戏的发展史上，有几个名字代表着革命：《吃豆人》、《超级马里奥兄弟》、《街头霸王Ⅱ》、《超级马里奥64》……当然少不了《俄罗斯方块》，它被大部分人认为是第一款正统的解谜游戏，而解谜游戏也基本可以以其出现为准分为"前《俄罗斯方块》时代"和"后《俄罗斯方块》时代。"

为"Tetris"起的中文名很简单明了，一款由俄罗斯人发明的方块游戏——《俄罗斯方块》，而游戏的原名Tetris可并非是什么标榜俄罗斯人的特殊名词。实际上，名字的前半部分"tetr"来源于希腊语中的数量前缀"tetra"，它的意思是"四个的"——游戏中的方块都是四个一组形成图形的——而后半部分"is"则源于tennis（网球）——这是Alexey最喜爱的运动。

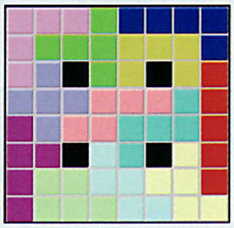


《俄罗斯方块》的作者是俄罗斯电脑工程师Alexey Leonidovich Pajitnov（上图中居右者）。当时他在苏联科学技术学院莫斯科电脑中心工作，他和他的同事Dmitry Pavlovsky想做一款能让人玩上瘾的电脑游戏，他们尝试了很多不同的游戏，终于在玩过希腊的解谜游戏"Pentaminos"之后找到了灵感。

注：Pentaminos，"penta"为前缀，意为"五个的"；"minos"为米诺斯，米诺斯是希腊神话中克里特岛的王，死后做阴间的法官。

Pentaminos中使用如图的12个形状迥异的积木，它们每个都由5个小方块组成，一共60个小方块，玩家要做的是将它们全部放入一个8×8的方格中，其中要空出4个小方块，空出的位置有很多组合方法，以下为示例之一：



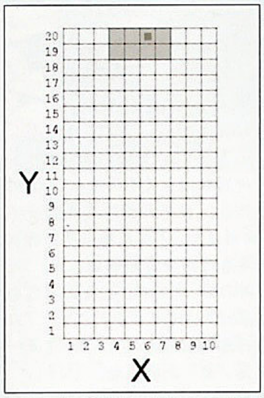


注：除此之外，Pentaminos也有我们熟悉的"七巧板"一样的玩法。

Alexey 的想法是让这些方块落入一个矩形的杯子中，而这种游戏方式使得 5 个方块组成的图形对于这样一款电子游戏有些太过复杂，于是改为由 4 个方块组成的 7 种图形，这种 4 个方块一组的图形被称为四格拼板（tetromino）。1985 年 6 月，Alexey 在苏联制造的 Electronica 60 型电脑上完成了《俄罗斯方块》的最初版本。之后，在 1985 年到 1986 年期间，苏联科学技术学院一个 16 岁的大学生 Vadim Gerasimov 将游戏移植到使用 MS-DOS 系统的 IBM 个人电脑上，Vadim 于 1994 年到 2003 年在麻省理工学院媒体实验室在完成一系列有趣的项目后获得了 Ph.D.（哲学博士），现在是 Google 的工程师。而《俄罗斯方块》之父 Alexey 最新的著名作品是 Xbox LIVE Arcade 游戏《旋转泡泡球（Hexic）》。

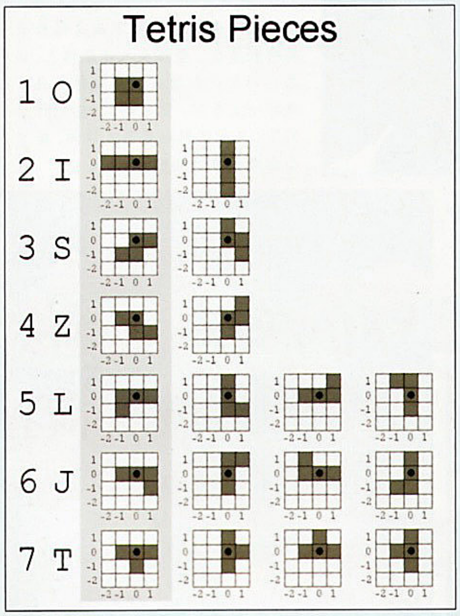
攻略研究(伪) The "Guide"

《俄罗斯方块》的玩法非常简单，控制版面顶端的四格拼板落到底层，当小方块填满任意一个横条时就会被消去，上层的方块会因为“重力”而落下（但单个小方块不会分离开），当方块堆到顶端时游戏结束。



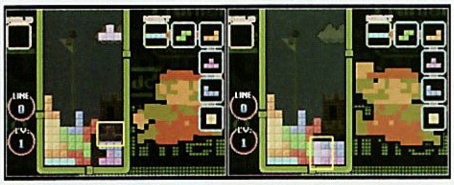
▲标准的版面由10×20的200个单元格组成，每个单元格都可以被填充或留空。

四个方块组成的 2D 图形最多有七种，因此游戏中的四格拼版也有 7 种，根据形状按以下字母命名：O、I、S、Z、L、J、T。形状大家都一定非常熟悉，而各个四格拼板也都有自己民间的叫法，比如棍子、长条、拐、方块等等。同时，还有一个重心问题，请看下图：



四格拼板在版面上出现时，在坐标（0，0）上的小方块将与版面坐标（6，20）重合。之后四格拼板会根据游戏的等级以不同的速度下落，最初的版本中，拼板只能逆时针旋转，与底边碰触一小段时间后，便粘合，无法再次移动，只有 I 型拼板可以一次消去 4 行，这种消法也被称为“tetris”；只有 L 和 J 型拼板可以一次消去 3 行。而在后来的版本中，游戏加入了轻松旋转系统，也被称为无限旋转，落底的拼板在有空间的前提下可以再次旋转，而且如果一直旋转的话方块就不会与底边粘合，在高等级下，因为这个系统的存在使得高速的下落也不会对玩家有太多压力。第一个加入轻松旋转的是《下一个俄罗斯方块（The Next Tetris）》，但可能是因为销量关系，真正因此变化饱受玩家抨击的作品是《俄罗斯方块世界（Tetris Worlds）》，很多人认为这个系统彻底破坏了游戏本身的机制，但是从游戏本身“以最快速度消去最多方块”的目标出发，“无限旋转”在一定情况下并不能让玩家更好地达到这个目标，因为在你“无限旋转”的时候时间在流逝。

在 NDS 版中，这种旋转机制有了更深一步的变化，引申成为 T 旋转（T-spin）和背靠背（Back-to-back）这样的更高深技巧，在特殊的图形中，可以将 T 字型放入留下的空隙中，加分可观，对战中可以给对手增加更多的障碍方块。摆成左图中的形状后，将 T 落下到虚线位置后按左，之后再旋转即可将之转到右图形状，并填平 3 行，对战中如此消去后一次可以为对方增加 6 行，连续 T 旋转消去方块可以形成背靠背，连携的分数和效果增加明显，是高手对战中的不二选择。当然，达成 T 旋转的方法还有很多，这里暂不作详细介绍。



流行风 Popular Culture

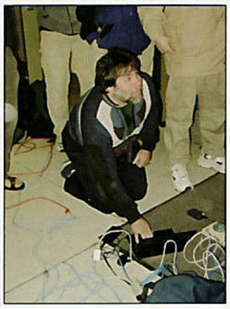
《俄罗斯方块》于 1985 年始创，1987 年登陆美国市场，1988 年推出街机版，但其真正达到最高热度是在 1989 年，任天堂将《俄罗斯方块》和其掌机 Game Boy 捆绑发售。这是一个完美的组合，黑白画面表现的方块席卷全世界，数千万人在《俄罗斯方块》的热潮中感受着游戏的魅力。

除了“世界上最流行的解谜游戏”这个头衔外，它也是“世界上拥有最多版本、种类、克隆版的电子游戏”桂冠的有力竞争者。几乎在所有电视游戏平台、电脑操作系统都能找到它；手机、便携播放器、PDA 等便携设备上也时常备有本作；在国内流行过一阵的“文曲星”上大多都有它；就连示波器这样的非媒体产品上，它也被当做彩蛋内置在机器中。最令人惊讶的是，它还在很多大楼的表面运行过！世界上最大的可以运行《俄罗斯方块》的记录保持者是荷兰代夫特科技大学的电子工程师们，1995 年他们在一栋 15 层的楼面玩了《俄罗斯方块》！

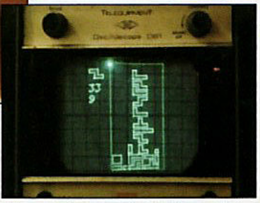


▶由瑞士艺术家 Guillaume 导演的静态图片连成的动态视频——由真人演绎的《俄罗斯方块》。

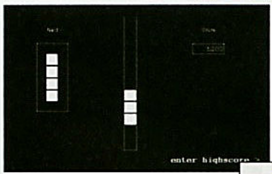
▼▶2000 年 4 月到 5 月，苹果电脑的联合创始人之一 Steve Wozniak 在美国布朗大学的大楼表面玩《俄罗斯方块》。







▶这就是在示波器上面玩的《Scopetris》——《示波器俄罗斯方块》。



◀规则是最起码要填平一行就能消去方块。但当每行只有一个方块的时候……那就是《1D 俄罗斯方块》，登陆网站 http://www.tetris1d.org，有兴趣的玩家可以试一下……



▶世界上最大的《俄罗斯方块》——荷兰代夫特科技大学，在 2000 平方米的表面区域内进行游戏。



▲由三个人完成的舞台表演版《俄罗斯方块》。

后《俄罗斯方块》时代 Post-Tetris Era

当年每一个玩家都对解谜游戏充满了兴趣，一个全新的游戏类型几乎一夜成名，游戏厂商将自己的相关产品竞相投入市场，虽然任何主机上都有自己的解谜游戏，因为解谜所需的“思考”可以随时随地进行，所以掌机仍旧是最佳的解谜游戏平台。

解谜游戏大多是抽象的，如果脱离游戏本身很难描绘游戏中定制的独特规则和游戏的方式。很多单纯的模仿者只会埋没在《俄罗斯方块》的巨大光环下。而例如《马里奥的绘图方块（Mario's Picross）》、《噗呦噗呦 FEVER》、《泡泡龙（Bust-A-Move）》等解谜游戏则以其独特的创意脱颖而出。如今，正统解谜游戏仍旧层出不穷，除了会让人绞尽脑汁之外，它们是很好的休闲佳品，用来打发时间非常合适。其他知名的解谜游戏也非常多，《扫雷（Minesweeper）》这款由 Windows 系统搭载的作品因为其超高的使用人数而得到广泛的流传。水口哲也带领的 Q Entertainment 开发了非常多另类的解谜游戏，他们将音乐元素融入解谜游戏，《音乐方块》、《陨石大战》、《E3》、《音乐线条》等以新一代解谜游戏的形态广受玩家欢迎。

《俄罗斯方块》效应 Tetris Effect

据科学家研究，长时间玩《俄罗斯方块》这种游戏会产生“重复性压抑症状”，这是由于长时间接触相似画面并一直让大脑进行相同性质的思考导致的。其表现就是在停止游戏后闭上眼睛会显出拼版下落的画面；不自觉地思考组合拼板的过程；睡梦中也会不自觉地梦到游戏的过程；更严重者在面对现实事物，比如超市货架上的各种箱子、街上的大楼等，会不自觉地将它们的形状幻想成“拼板”并尝试在思想中将他们拼起来。经研究，这种症状是确实存在的，虽然不会造成太恶劣的社会影响，但是对于个人健康还是有一定坏处。相信喜欢解谜游戏的玩家大多也有这样的经历吧，如果出现这种情况，还是适当减少同类游戏的游戏时间为好，其实可以几个游戏换着玩，健康游戏第一！

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

“游风艺苑月度最佳作品评选活动”的消息在上期一经公布，便获得了广大读者的积极响应。不少朋友都以高质量的投稿来表示对本次征稿活动的大力支持，在这里本刀表示由衷的感谢！或许也有部分读者没有留意到上期这段刊登于“读编往来”的消息，再罗嗦几句：从6月份开始，每月刊登于我们“游风艺苑”的画稿，将在levelup论坛的“城寨画廊”中进行优秀作品票选，该月最佳作品将获得由“友基科技”提供的价值1080元的“漫影08”数位绘图板，第二名和第三名也将分别获得MINI550数位板(价值500元)和《美人关》插画教程一本(价值68元)。好了不废话了，期待大家的作品！



上海·weii

怎样，左边这些泡在温泉里的小家伙们是不是看着都挺眼熟？没错，他们可都是来自《最终幻想》系列”诸作的游戏明星。那么，考验各位“FF饭”对系列主角们熟悉程度的时候到了。仔细观察一下，你到底能认出几个呢？



济南·潜水差点淹

“PSP+MM”似乎是永远能给我们带来惊喜的组合。尽管游戏宝贝们手持“小P”乐在其中的美照已让人有点审美疲劳，但右图这位沉醉于游戏世界中的2D美少女与PSP的合影，想必能令各位再次眼前一亮吧！



聊城·郝翰

一幅取材自《怪物猎人P2G》的同人作品。稿件的整体素质相当不俗，构图造型、色彩把握以及特效制作等等各方面都有不错的表现。“迎接《MH3tri》的到来，也是对自己奋斗在《MHP2G》那段日子的怀念！”以上是作者的创作感想。显然，这是一幅充满“爱”的作品啊！



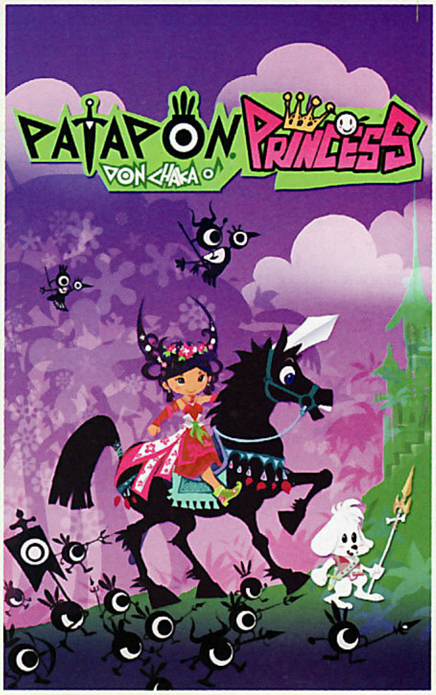
广州·李沛

李沛同学久违了，这次出现在他笔下的是《胧村正》的男主角。与原作那种色彩丰富且艳丽的画风不同，眼前这个由粗粝的笔触勾勒出来的鬼助，显得格外倔强坚毅，将游戏中他执着的性格表现得相当到位。



澳门·小狼

《苍翼默示录》中的拉切尔是被列为S级的超强道具系角色，甚至有人笑称与她对战就像在玩射击游戏。而这幅作品便很好地将她那种高傲气质表现了出来，至于拉切尔左手中拿的那把伞……作者也是很有想象力的（笑）。



上海·周旖旎

“我就是啪嗒嘭世界中的小小女王！”作者在绘制下面这幅作品时如是说。虽然在人设风格上，原创的角色和游戏简洁独特的画风有一定差别，但在同人logo的作用下，二者搭配起来不失协调，整个画面显得妙趣横生。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

上海 何奇：新编雷电果然是男的，不知编辑部何时才能摆脱阳盛阴衰啊！（一刀回复：兄弟，你的心情我表示理解。但假如有朝一日女小编真的顶起大半边天，那无疑是男读者的灾难。别的不说，届时“读编往来”势必沦为同人女们评论游戏中各类男性角色谁“攻”谁“受”的平台。仔细想想，你确定自己受得了？）

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想 品游人生活

小时候偷偷跑去街机厅享受打机的快感总是很多人最美好也是最惊险刺激的经历，想必大多朋友有过。学校——街机厅或者包机房——家……这线路曾经是我们的生活。

日子总是一天天过去……曾经的梦想就是拥有一台属于自己的家用机，因为没有而去街机厅玩，而如今，它们已经普及到各个爱好者的电视机前，或者口袋里。当游戏机变得大众化，不再只是街机厅、包机房特有的产物之后，这么多年习惯了自己拥有自己的机器之后，“短时间超刺激的无敌快乐游戏体验”是否依旧？

本期讨论话题：“街机，你还在玩吗？”

原帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-802371.aspx

街机，你还在玩吗？

小编们游话说



37L 盲先知

经常剩最后一个代币不知道玩什么好，所以就直接把币带回去了。久而久之就养成了收集各个机厅不同的币的习惯，去过的几个城市不少机厅的币我都有收集。印象最深的还是去上海玩时在某机厅和人火拼 GGXX，最后把币全用光了，结果就没收藏到 = =

41L 炎骑士

街机厅在学生时代显然是属于学校和家长严密监视的场所，所以为了能够安安全全的在街机厅玩，学生时代的我给自己定下了几条铁则，并且严格贯彻执行：

任何时候不穿校服进街机厅；

如果某街机厅距离学校或家很近，那么就算里面的游戏再好，我也坚决不进，以免被逮个正着；

父母上下班必经之路上的街机厅绝对是禁区；

从不为打游戏而旷课早退。

46L 星夜

小时候是冲动型玩家，按键特重，右手食指经常肿水泡，肿了就换中指，比较惨的时候两个手指都肿水泡了。现在只有逛街时偶尔陪 LP 玩玩赛车、光枪什么的了，不管怎么玩，那种感觉是永远找不回来喽！

59L 一刀

《铁拳 6》（老版本）1.5 块的币，3 个币玩一次。说实话，玩起来心疼肉疼的。

154L GOUKI

最近算是去街机厅次数比较多了，每次和女友逛完街都会顺便去打两把街霸。要说“花钱的对手”肯定是比“不花钱的对手”刺激多了……街机厅是能够最快发现自己不足之处的地方。

330294

最近一次去街机厅是去应聘游戏管理员兼职。看着里面那排老机子上的老游戏和一个个“热血奋战”的玩家，一种时光倒流的感觉油然而生。虽然上面一纸禁令把大部分“街机厅”拍死，但还是有不少顽强存活的家伙。

现在其实蛮怀念这个印有“中西”的老家伙。它承载了那个年代的记忆，承受了那个年代“教育工作者”们对它的偏见。

小小的代币，蕴含着小小的梦想。它使我们的生活多姿多彩，充满“刺激”；同时也让我们因为同一个爱好相遇，相识，相知，相聚。生活，有时候就是如此，不是吗？



KWOKJOSH

曾经对街机最痴迷的时候，也就是 SNK 格斗游戏风靡大江南北的日子。记得那时自己还是个学生，但是自接触侍魂和 KOF 开始街机厅成了每日必去的集会所，在那里也认识了很多相交至今的好友。和格友们组着团去自己所在地周遍的各个城市，摸街转巷地寻找街机厅和高手对战的日子也充满了刺激和快乐。

时至今日，自己已成家立业，街机厅的生活渐渐地淡出了生活。不过，偶尔带着老婆去怀旧一下，敲敲太鼓，打打 DJ，甩两把头文，其乐也融融。街机带给我们这一代人的成长快乐不是用一句两句就可以含概的。我们，是玩着街机长大的！

xiaowang41

怀念当年不吃中饭跑 400 米去街机厅就为多玩一盘 97 的日子；

怀念当年翘两小时的课身边却只有一块钱从而练成高手的日子；

怀念一下当年 97 打到 40 连胜的日子；

怀念两个人玩街霸方块、四个人玩棒球英豪、一群人玩大家来找茬。

城寨的同学们好好说

小宁子

街机房有很多属于我们自己这个年代的回忆。曾几何时，出没游戏机房／街机房是沉迷游戏、玩物丧志的体现。游戏机房也开在隐蔽的地方，门面小，里面却别有洞天。这样的环境，造就了一种十分奇怪的现象，用现在的话形容叫“恶少抢劫勒索”，我们当时俗称“拗分”。不少同学虽心系街机，却碍于拗分的治安问题，只能望门兴叹。曾经还有同学把钱藏在鞋底，用于躲避恶少的搜身。现在当然这类似的现象已经不复存在了。当时青涩的我们也已经长大了，但对游戏的热爱已经默默埋藏在心底。或许，在路过街机房的时候，还会买几十块的代币进去，怀念一下 1945 的满屏幕子弹，感受一下 KOF。又或许，在这些熟悉又苦手的游戏中，我们才能看到自己以前的影子，恍如隔世。

唏嘘的须根

现在没怎么去街机厅了，原因好多

1、家里有很多主机玩都玩不完，哪有时间另外花钱去街机厅呢？

2、国内街机的主机更新不快（至少我这边是），来来去去都是那几款游戏。

3、打街机的费用比较高昂，玩不起啊！

Sol_Divide

算是对机厅有深厚感情的人了。小时候家对面就有街机厅，那时候还不会玩，仅仅是踮着脚伸着脖子看着屏幕里的人打得激烈或是飞机在敌机的弹雨里穿梭。最喜欢看的是某个高手玩《野马战机》一个币打到第八关，依稀记得当时鼓起勇气拿买冰棍的钱买了一个币投进去结果 1 分钟就光荣牺牲了……当然那时也没少被家长扯着耳朵拉出来。

直到现在，我仍然保持着对街机特有的情愫，回到家乡时再走进街机厅，看到的不过是一台台装着 hack 游戏，或者是内置模拟器的所谓“千机变”，几个小孩在上面乱摇着，乱拍着，大声吵闹着，机厅的老板面无表情的看着，任其折腾。心中难免一丝悲凉。



本栏目的发言仅代表发言人个人观点

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

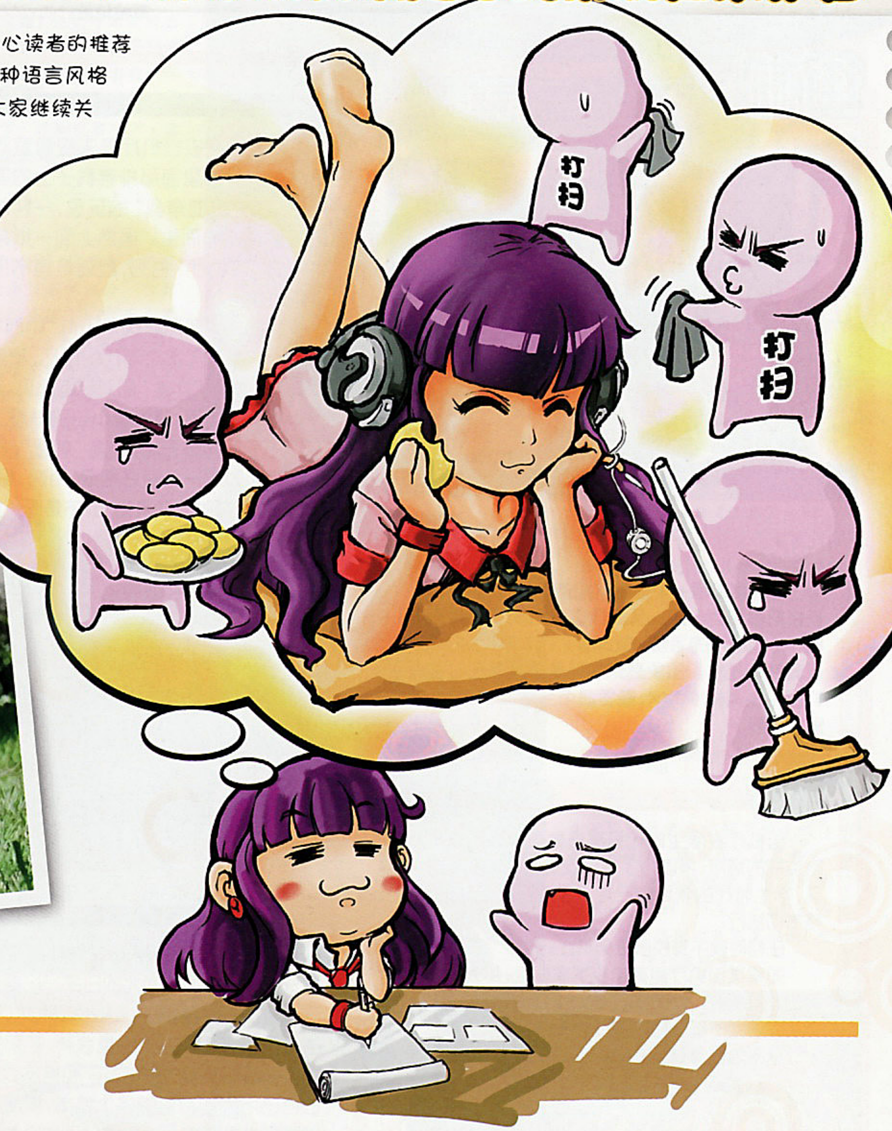
插画：木仙&阳光成员 西达

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■自从向读者征集光盘菜单音乐开始，小编们收到了许多热心读者的推荐信，从推荐的歌曲中来看，大家的爱好范围真是相当广泛，各种语言风格的音乐都有涉足。总之，目前小编们正在认真进行筛选，请大家继续关注我们的光盘，说不定哪天就会听到自己推荐的歌曲喔。

■虽然比起往年来今年算是热得比较晚，不过自从进入五月以来，气温终于有了抬头的趋势，眼看着天气一天天炎热起来，不少热爱游泳的小编已经摩拳擦掌，期待着在游泳池中一展身手了。当然了，也有一些小编直到去年为止还在学习如何避免在游泳池里喝一肚子的水……就让我们默默地祝福他可以在今年学会游泳吧。

■通常每年到了这个时候"读编往来"都有一个惯例，今年当然也不会例外。在这里，我们要对那些即将参加高考的读者们致以最诚挚的祝福，就像一名读者说的那样，你们一定会战胜高考大魔王，迎来胜利的曙光！





本期流行游戏 What's In

无方向感玩家的噩梦
《女神异闻录》 PSP （4人）

戴上耳机来"听"游戏吧……
——借助游戏出色的音乐来调节迷宫中头晕感的九兵卫

最轻松的游戏
《X战警前传 金刚狼》 PSP （5人）

这是一场不公平的战斗。
——任何难点只要缩在角落里等回血，然后上前拼命就行了，这种简单粗暴的玩法对高手来说没什么技术含量。当然，只图爽快的话，这就不算是缺点。

最考验人品的游戏
《生化危机5》 PS3/X360 （8人）

经研究论证，爆虫的几率高低与人品成反比。
——被村庄关卡爆虫折磨之后的Gouki留

杂志相关

四会 周计红：建议在Game Halo的光盘中加入《小编们的爱图集》的文件夹，因为像Tot.223的"小编寄语"中，晴天收集到的《泪洒三重冠》图片在网上超难找，为了让读者多点快乐，每人每期放3张也不错把！而且也提高了光盘的实用值。

上海 龚顺华：忽然想起以前的200期光盘的结尾，你们用PS3放200期封面的幻灯片，很是感动。贵社应该有所有电子版UCG的封面封底，希望能够收入在光盘中，让广大UCG读者收藏，这可是你们的独家赠品哦。

在光盘中增加小编推荐的图片或是送一些特别的礼品是都是不错的建议，小编们也一直在考虑，总之请大家耐心等待，没准那一天就会意外发现让自己惊喜的内容喔。

太原 李政霖：我被224期的假新闻雷到了，本人看杂志不太仔细，所以没看标题，于是乎翻至9页，首先看到的便是《Wii Height》，先是看到图比较熟悉，然后看内容，"现在我正在跟8个女孩子交往！"此时我就觉得比较扯，可一想是日本，于是觉得似乎又有些合理。下来看到《DQ IX》的消息，只是觉得玩家有福了，没察觉异样。《如龙子》的图让我产生了怀疑，"《如龙》系列"不是3D游戏吗？《如龙子》怎么是二维图？看到安布雷拉公司新闻的时候我觉得不对劲了，那图片不是一游戏人物吗？猛往上一看，愚人节版！无语……

还真是每年都有人上当啊，明年愚人节就不放"愚人节"字样了，看能唬住几个，嘿嘿！（老编黑影从背后飘然而至……）

本期读者语录 东莞 黎志豪：我越写信给你们越发现，我越没有意见提了，但我又想得到奖品，甚至有时不提意见给你们写信又不是很好，但我真的提不出什么建议来……老实说，我不提建议只谈家常的信是不是很无趣？（玛娜回复：其实你不用有这个顾虑，收到了大家的建议当然很好，不过和小编们聊天也是参与读编的一种方式，不管是哪一种小编们都非常欢迎喔。）

东莞 黎志豪：就在 4 月 29 号这个“刻骨铭心”的日子，我的小 P 竟然“喝”了一整杯奶茶……事情很简单，我把小 P 和奶茶放在包包里……谁知小 P 就把它偷喝了（奶茶爆了，而且我还不知道）想一想，再过一天后就是五一，想一想再过一天就可以联机……我买了不到 3 个月，我存了差不多一年钱……我一片迷惘。事后，开机小 P 还算正常……只不过屏幕左边又一块被奶茶泡过的痕迹，开机超慢，而且左边开机时还有“滴”的一声，按键下去时粘粘的，但我又多手拆开它，用棉花棒沾了点水把按键底部擦了一下，手感正常了，但按键就完全没反应了……本来还可以玩游戏的。我想问一下小编，上述问题都能修好吗？能的话大概要多少钱？

根据你所描述的情况，你的小 P 部分主板线路可能因为奶茶的关系出现了故障，你可以询问一下附近的电玩店是否能够提供主板维修的服务，当然价格可能就比较高了，如果需要完全更换主板的话，基本上就和买台新 PSP 的价格相差无几。在这里也同样要提醒所有使用掌机的玩家，为了更好地保护它们的安全，保管时一定要避免和尖锐、水质的物品放在一起，破坏了细微的部件可能还好说，如果是屏幕，主板这种核心部件，真正要维修起来可能就会比较麻烦了。

Email FA 兄：往日在上课的时候秉承小编精神“努力工作，拼命玩”，结果咱物理老师的眼睛堪比最强白眼！就算肥 MM 的高度配合以及我比斯内克更专业的动作技术始终逃不过法眼，就千分之一根烟的时间瞬身到我前面。这样 GBA SP 就跟我说拜拜了，后来还给了个鄙视的眼神……告诉我如何练就如此神眼！（胜员师那对在面巾上的眼球应该有异曲同工之妙）

有些东西是天生的，没法学。本人高中的教导主任姓覃，眼眶又黑又深，这个天然优势使得你根本看不见他在望哪个方向。你以为他在看左边，其实是在看右边。因此他监考时抓过无数人，学生见到他没有不怕的。当时我们同学之间公认的最大牛皮，就是“我曾在覃主任监考时成功作弊！

东莞 卢境斌：每期的杂志就基本只看“读编往来”和 DVD，看到这期（226 期）的“读编”里小九的四格漫画，就想起了我家里的猫。小九的猫肯定是只不到几个月的小猫吧，幼年的猫才那么顽皮吧，记得我家里以前一养就是两三只，玩 PS 的时候经常被他们骚扰，被猫尾挡住了画面是经常的事。现在就只剩下一只了，都已经是十多岁的老家伙了，没以前那么顽皮了，可偶尔也会有事无事地蹲在 Modem 上，让我不知不觉华丽地掉线。

我家以前也养过不少猫，有一只最聪明的黑猫很爱看我玩游戏，特别是看我玩《松鼠大作战》时，就不停地用爪子去抓屏幕上的小松鼠。结果害得我经常控制松鼠摔下悬崖，这时它就会跳到电视柜下面去找那只消失的小松鼠。

《松鼠大作战》？FC 红白机上那个？

是啊，一晃都十多年了，老了。

这事儿你已经在杂志上说过一遍了，你真的老了。

……

柳州 周文启：这几天看新闻看见全运会花样滑冰有个男单自由滑的强人，Cos 基拉上场比赛。真是有前途，不过不 Cos 葫芦娃他成绩一定好不起来……

为什么……因为葫芦娃的服装比较 Sexy？

★ Email weihua_amnrw：不知是不是因为上期我的邮件的缘故，在上期“读编往来”的四格漫画中炎骑士没有被调侃，这种情况结合我此时的心情只能用去年春晚上一个小品里的一句经典台词来形容：“我骄傲”！

Email thomaswin：各位小编好，本人网名神罗制最高，喜爱游戏，有许多光辉成就。在某期里看到某小编（名字我忘了，实在抱歉）说《生化危机 5》更新后白金奖杯要玩付费模式才可以拿到，但本人在更新了版本后，收集完全部非线上模式奖杯后，白银奖杯自动获得。所以请小编莫沮丧，努努力还是可以免费（不算游戏碟的钱）拿上白金奖杯的。最后，很抱歉我是用 Email 来发而不是用写信的方式与你们交流，主观上觉得还是写信诚意大一些……

本人已经白金啦！虽然你的来信晚了点儿，不过还是要感谢你的提醒！

“更新后白金奖杯要玩付费模式才可以拿到”这话就是你说的！你是生怕大家先拿了白金奖杯你就得不到奖金了吧！跪下！

Email 小燊：要和看 UCG 的所有人分享我的补牙心得：先是医师敲敲我的牙（疼 T.T），然后说：“嗯，打麻醉吧！”当场昏倒。醒来后，问问父母，在我晕的期间弄好牙齿了吗？医师却插了这么一句话“醒来啦，不用怕，开始打针吧。”……没力气再昏倒了，唯有面对现实。一个针管插进牙肉！杀猪的声音出来了！很有诚意的警告大家，不要吃那么多糖！

去年夏天，当大家愉快地坐上车旅游的时候，我却一个人在医院里拔着牙。拔完牙感觉嘴里少了什么东西，又痛又痒，很不舒服。特别可气的是晚上医生打电话给我：“喂，请问你的牙还痛不？”我连忙回答：“对对对！”然后他回了一句：“哈哈哈，痛是正常的！”我……

话说小编们可真没少受牙的折磨啊……我也曾经有过因为牙疼一边脸肿成包子的经历，惟一值得庆幸的就是还好没有像多边形一样花了数千元的天价补牙费……

佚名：现在我周围玩游戏的人都有这么一个小毛病，那就是：玩一款游戏要对它有一定的认识，否则再好玩的游戏也不会去玩，还有就是对游戏正统续作的歧视，如玩 2 代就会对刚出的 3 代歧视，说什么怪模怪样，抄袭，模仿啊……当然更不用说玩了，我只想说，玩游戏呗！你管人家做成啥样！

你所说的这些问题其实是玩家中普遍存在的现象，一旦适应了某一款或某一类游戏，就很难再容忍出现较大的变化。其实对于游戏，我们本应该以平常心去对待，对于喜欢的游戏可以全身心投入进去，对于不感兴趣的则可以不管不问。毕竟每个人的审美观都是不同的嘛，比如说我就喜欢猥琐的疯兔……

给 E3 的建议

E3 将近，为了给读者制作出更能够让大家满意的报道，小编们特地就 E3 的问题进行了调查，下面摘取几名读者的建议刊登出来，其中确实有不少给小编们带来了新的灵感，总之，敬请大家期待我们的报道吧！

Eamil kaidon111：E3 的话，我想看到比较八卦的新闻！以前那些八卦 NEWS 我现在还记得！（就记不清是哪一年的了，记得 ××× 小编上飞机就吐云云；什么美国大妞办事效率低但美国和中国就是这样不同；美国人做的“炒饭”恶难吃……日本的我也记得的，什么“火云”吃的很少，少女街头涂鸦，把脸涂的全黑却说这是“美的极致”……吃了日本第四好吃的牛肉却在看到价格时觉得十分饱等等……反正我不想看到许多 ×× 名人的访谈就是了，这些等成功了后再谈吧！

握手！八卦八卦人人爱，每次我也是最先看八卦（-v-）！小编们一定会用一双善于发掘八卦的眼睛为大家带来读者感兴趣的内容的。

上海 刘东：常规内容不能少，但希望对欧美二线游戏多介绍一点，有不少国人对日本游戏厂商倒背如流，但对欧美厂商却不知道几个。

沈阳 于熙：1. 全程记录小编 E3 之行全部内容，越详细越好，包括住行、工作状态（和之前几届 E3 一样就行）；2. 详尽的游戏宣传片（传统）；3. 将 E3 之行小编所拍的所有图片不经整理统统装入一张盘中，绝不允许删除 Showgirl 图片，一个都不能少。我们不怕丑女，我们的审美万千变化，要 800 万像素以上的清晰大图，图片不得少于 5000 张。4. 希望做个 E3 之行小编个人认为的消费清单，虽说 E3 不面向公众，但也想知道我们普遍玩家和 E3 的距离。

其他都没问题，惟独这第三条……天地良心，不是我们私藏，而是 E3 组委会早就对厂商下达了限制令：“不准 Showgirl 衣着过于暴露。”就算我们想拍也拍不到啊。而我多边形以五届 E3 的亲历向大家拍胸脯保证，Showgirl 的素质并非大家所想像得那么美妙，但凡不会恶心到大家的我们都放在杂志上了，剩下的……我们真的是为了广大读者的胃口在考虑啊啊啊啊啊~！

Email 将来式：看了第 225 期的 UCG，我真是大大地感动了一会，突然觉得这几年为了电玩店付出的一切都是值得的。有人要问我是谁了吧？我就是那个传说中的玩家型游戏店 BOSS。是的，我就是为了大石这样的朋友感动的（TnT）。

原来你就是那个传说中的好JS，真是失敬失敬。（笑）其实我当玩家的时候，也都是在你这样的老板那里买游戏的，感觉懂游戏的人更专业，你说是不是呢？当然现在的游戏店老板因为要刷机改机什么的，完全不懂游戏的不多了，情况和当年有所不同。不过这样的老板也不能算是玩家，还是没有亲切感。请你作为一名好JS继续努力吧！

本期读者语录 上海 袁谈杰：《金刚狼前传》的电影我也看了，雷死人，不知道的人还以为是老片子呢，有些特技镜头干脆连替身都不用，直接上电脑编辑的人形。
（玛娜回复：从你的描述上来看，你看的应该是泄露版的《金刚狼前传》，其实这部电影的正式版还是不错的。）



Email HALO：我用了1元钱买了朋友的PSP2000，各位小编没有听错，是1元RMB，不是美元，更不是英镑。我的这位朋友对我太好啦！我顿时泪流满面。可回到家打开一看，完全没有画面，拿到游戏机专卖店打开外壳一看，天哪！里面全是沙子，电路板烧了，电池坏了，显卡坏了……总之除了外壳和按键，没一块是好的。一打听才知道，这个PSP原来是朋友到海南时，掉海里了，要修还不如再买一个。我居然用了1元买了一个“砖头”！

……敢问你说的这个故事真的属实么……为你们的友谊干杯……

Email 杨磊：说来郁闷，鉴于我们班男女比例8比31的文科班阶级属性，我无奈地发现我们班喜欢玩掌机的人只有两个，一个是我，另一个是校长儿子。而更令我无奈的是我们两人都没有掌机，我是因为穷到叮当响，而后者则是因为受其父惨无人道、闻者色变见者Game Over的血腥统治所致，仅有的一台SP也被摔碎了扔进抽水马桶，至今仍在下水道中鬼泣……

从一个好的方面来看，你好歹没有被摔坏过心爱的SP，而你的同学至少曾经拥有过……

Email 灵绿：亲爱的UCG，还有一年我就要参加高考了，为了全身心准备我不得不放下心爱的游戏动漫。时光飞逝，大约是两年前的今天我准备参加中考，我曾发来邮件告诉UCG，如果我能在中考取得好成绩的话，我的妈妈就奖励我一台PS3。当时是仍在编辑部的D·S回的信，我当时为此激动了很久。在复习时，在参加考试时，在抱得PS3回家时，我一直感到人生是多么神奇。毕竟，那是我学习生涯中第一次绝地反击。

不错不错，你是一名很有理智的同学。不过我咋记得当时是我回复的你呢？（汗）这里再把我那句话搬出来：我们今天小踏步地后退，是为了明天大踏步地前进！这里也祝愿所有即将参加高考的朋友，顺利考上自己心目中理想的大学！

盘锦 李赵晨：我发现上一期的剧透竟是倒着印的！我没玩过那个游戏，就反过来看。看完之后发现这足以让没玩完游戏的玩家伤心到底，编辑们真是太亲切和蔼平易近人了。

由于现在的剧情爱好者越来越多，小编们也非常注意可能会影响到游戏乐趣的剧透问题，当然了，这仅仅是读者们能够享受到的特权，对于小编来说就不一样了。譬如上次多边形在知道比我多看了一集美剧后，立刻得意洋洋地狞笑着，把最后的悬念剧透给了我……（T_T）

余鹏程：我很羡慕小编们有主机啊，平时我想玩TV GAME，就只能去包机房玩。现在想买台Wii，不过要存一年钱才行，省吃俭用也只有等下个月开始了。如果哪位小编发发慈悲送我一台Wii的话，我一定拜他为师！有哪位小编想当我师傅的？徒儿很孝顺的，用Wii换个徒弟，太值了！

貌似你搞反了，只有徒弟给师傅送礼的，哪有师傅给徒弟送礼的。至于师傅送礼求徒弟拜他为师，更是骇人听闻了。若真想拜师，快快赚钱买Wii！

西藏 次仁朗杰：我是一名来自西藏的读者，看UCG已经快三年了，只是信呢，一封都没写过。本人是老卡最忠实的粉丝，自己是在一种逆境中长大的。家里就我一个游戏狂热分子，父亲还好点，母亲属于典型的仇视游戏的上一代人，提到这两个字就如临大敌。所以一周就只有一个多小时的游戏时间，除此之外就只能从事地下工作。有时被正好逮到，不用说肯定是吃一顿竹笋烤肉。好不容易撑到小学毕业，可是老天还是不放过我，身边缺少一个对游戏有真爱的朋友。直到初二那年偶然在报刊亭找到了UCG，从此我就不寂寞了。后来也许是我长大了，父母也不怎么反对了，暑假时破例给我买了一台PSP，当晚就激动得睡不着觉，在假期里狂玩疯玩，我的两个表弟也在我的劝说下各入了一台。不用说，自然是凑在一起玩《怪物猎人 2nd G》了！对了，不知以前还有西藏读者吗，我是不是№1呢？呵呵。

呵呵，看你的来信内容，实在看不出来是一名西藏读者呀！之前西藏读者也有，不过的确不多，印象最深的一位经常在全世界海拔最高的网吧给咱们发Email。（笑）不过你是今年的№1，这点是毫无疑问的。还请你继续支持我们哦！

上海 曾文峰：哎，快高考了，在这之前最重要的是成人仪式……但我绝不承认我到18岁啦！我是永远水灵灵的17，而且我真的还没满18岁，还剩1个多月的17岁时光，17岁可是小P孩拯救世界的年龄啊，可是小P孩搞××（后宫）的年龄啊！我怎么能满18岁呢……小编，我是不是脑子要医生看一下呢，我是如此的渴望17岁，享受17岁玩游戏的时光，真的无能为力了，我也要成为像火云一样永远的18岁了么……

来，握个手（含泪）。

北京 大逆丁字：那天和同学聊《怪物猎人》，突然我冒出个想法，就是让猎人猫也可以穿上装备，这样这款游戏的可玩性就大大提高了。不再仅仅是收集自己的装备，也要给猫收集装备，装备可以发动很多辅助技能，而且有的装备装上之后还可以让玩家骑在猫身上加快移动速度。这个创意受到了我们同学的一致好评，希望UCG能把这个创意告诉Capcom。

很怀疑猎人猫被穿着一身装甲的猎人乘骑后还能健步如飞向前奔跑的能力……

东莞 黎志豪：话说又到夏天了，又到了游泳的好天气！每每看到教室里那部大电视里的“沙滩”（壁纸）就有一种想跳进海里的冲动。

有人和我一样第一反应是《死或生 沙滩排球》吗……？

Email michael：本人最近一直在玩《生化5》的对战模式，一开始感觉挺好，玩家都挺有素质的，对战归对战，但决不会做出道德败坏，丧尽天良的事情。这几天感觉有点不一样了，有些人变态极了，打SLAYERS（杀手）模式本着杀玩家不杀杂兵的大有人在，根本就不是想好好玩的，你们说这种人应该去SURVIVORS（生存）才对吧，到了生存模式建房间的玩家一看自己要输了马上强退游戏，尤其是组队战的时候，弄的我这要赢的人这个郁闷啊。不知道现在对这种行为有没有什么惩罚措施或者给应该赢的玩家些补偿。不知道各位小编玩对战模式时有没有遇到过这些现象，如何看待这样的玩家。我的想法是：希望这样的玩家出门就被丧尸咬死。

《街霸Ⅳ》、《生化5》的网络模式均没有什么强制的惩罚措施，从Capcom的角度来说可能是出于好意，不过这也让一些不自觉的玩家钻了空子，因为你也不能判断人家是拔网线还是真掉线。总之，诅咒别人是不对的，人恶我也恶的想法也不该有，要想有一个公平健康的游戏环境，依赖于惩罚手段毕竟是下下策，自己问心无愧就好。

上海 王晨：我最近重温了以前的UCG，结果发现了一个惊天大秘密，在你们的编辑部中，有一位深藏不露的预言家，而且被这位预言家否定的事情，半年后一定能反实现，他就是纱迦老法师！我就很随便地找两个例子：1．在206期的“读编往来”中，一位读者梦到UCG变回9.8的事实，而纱迦却否定道：“梦和现实都是相反的。”于是半年后，220期UCG，一行醒目的大字写道：“新年老价格，9块8！大盘照送”。我再举一个自己的例子，在《真·三国无双5》还没发售到PS3上的时候，我曾写道，PS2是否有可能玩到，于是纱哥以明信片的方式告诉我，《355》是PS3的游戏，结果，半年后，《355特别版》降临到了PS2上，难道这还是巧合？我强烈建议纱迦老法师继续做一些对玩家、读者不利的预言，比如PSP-3000肯定不会破解等等……纱迦老法师，牺牲您一人，幸福千万家呀！

那我在此再预言一句：我不认为PSP-3000绝对不会在2010没到来之前还不被破解。请自行揣摩我话中的含义，以便得出相反的含义。

Email lxion_CS：我们班新黑板报，高三不容易啊！貌死发的啊。







右边玩火的那位同学是不是太暴力了一点？不会被老师勒令更换吗？嗯，这张黑板报的存在确实是勇气的展现……

本期读者语录 长春 尚峰：看了《FF XIII》的影像，虽然非常华丽，不过感觉我还是更期待《FFV XIII》，至少女主角是个漂亮的女人啊。（玛娜回复：其实雷电也是很漂亮的，只是稍微中性化了一点而已……在看到实际游戏之前我们不能否认她还有温柔的一面嘛。）

上海 袁谈杰：各位小编如果像炎骑士一样有《生化5》的后遗症，就教你们一个简单的小办法，我每次玩过恐怖游戏，如“《零》系列”之后，睡前再换个童趣点的游戏玩，如《乐克乐克》等，这样就不会有这种幻听、幻想、幻见的等后遗症了。

这可不一定，别忘了前段时间《啪嗒嘭》后遗症曾经有过一次可怕而疯狂的蔓延，你可以和胜员师单独探讨一下……

乌海 费思超：我希望杂志多刊登一些学生玩家们写的如何在课堂上玩掌机又不被老师发现的经验，我想多看看，长长见识，多学几招，等学生们都有钱买了PSP后，将他们的掌机在我的课堂上一网打尽。

道高一尺魔高一丈，当大家在为自己取得的“革命成果”而沾沾自喜地炫耀，却无意识地等同与在“掩耳盗铃”……凡事都有两面性，聪明的“阶级敌人”又将我们善良的读者利用了，而且还叫嚣要“一网打尽”！各位一定要以此为戒！

★宁波 王开：高考临近，本应远离主机的，我却常常带着主机，一来怕被老妈发现，二来真不忍离开，虽然我不玩，但却经常摸主机，差不多一天一次PSP和NDSi，一周一次PS2。

在工作中最恨的事情

做游戏编辑是个很幸福的工作，但是，工作的时候也难免会有痛苦的时刻，为截稿而熬夜奋战在这里就不再多说了，其实除了熬夜之外，还有一些事情会让小编们忍不住暴走并泪流满面……下面就为大家公布小编们在工作中最痛恨的事情，相信当这本书送到你们的手中时，这些事情还在继续着……

舍己为人奖

每每临近截稿日，众小编们都要将排好版的稿子打印出来进行校对。然而，编辑部的那台老式打印机却不堪重负，并且必定会在关键时刻出问题，要么打印出错，要么憋着半天不出一页内容。以至于，每次遇到打印机抽风，我都恨不得将这该死的打印机一把举过头顶，然后狠狠贯到地上摔它个粉粉碎！

【玛娜：支持你牺牲自己的奖金给咱们配台新的打印机！】

截稿症候群

美编改稿时电脑突然当机，遇到普通的栏目还好，如果是攻略等长篇幅的内容，那就真是欲哭无泪了……

最痛恨的就是游戏或码字的途中兴起一脚把桌下的电源线踢掉，特别是很长时间没有保存的时候，那可真是万念俱灰呀。

正在赶稿最忙的时候突然接到陌生来电，无奈抽身接电话听对方滔滔不绝讲了半天之后那边冒出一句：“您好，我们是××保险……”

临截稿时网速爆慢，在编辑部溜达了一圈又上了个厕所回来，结果一个页面都还没打开。

【玛娜：总之……截稿日就是恐怖的魔鬼日……】

最有默契奖

最恨的是打完了BOSS却发现忘记截图……

最恨的是录影像的时候“录完了”之后发现从一开始就忘了点“录制”按键。

最佳熬夜奖

怨念物，以及因此引发的睡眠时间严重不足。“再刷出一个雄火龙天麟就可以睡觉了”这样的条件一般都无法达成，从而导致入睡时间一再拖延。

最恨才思如泉涌，打字速度远远跟不上脑中蹦字的速度时，却发现此时已经半夜两点，上眼皮施展千斤坠的功夫，让我招架不住。等再睁开眼时，头脑中的好文章已经尘归尘土归土……

其他症状

最讨厌的是桌子上堆满东西，但是由于负责阅读读者来信的缘故，我的桌面上几乎没有一刻是整齐的，如果遇到截稿就更恐怖了，小纸条和各种书满天飞，每次看到晴天那洁净明亮的办公桌我都……

我最恨的是收到那种附加自动回复功能的来信，一看到的时候就跳出一个窗口让我回复。遇到这种信我必点否，之后再看内容。这种来信绝大部分都是垃圾邮件，此举使得我批量删除垃圾邮件的行动非常缓慢，用个术语来形容就是严重影响了游戏的流畅度。

有苦难言

剧本 九兵卫



九兵卫的编辑部日志

跟印

当完成一期杂志的制作过程并最终截稿，小编们的工作是不是就算完成了呢？答案可能和大家想的不一样。为了保证杂志最终成品的质量，在截稿后紧接着的第二天，由两名小编组成的“跟印小组”还将带上原稿乘车前往印刷厂，在第一线亲自监督杂志的第一道也是最重要的制作工序。等样稿出来以后，小编需要和原稿进行仔细的比对和校印，如有勘误或者印刷问题，则需要第一时间予以解决。这个过程通常会花去半天甚至更久的时间。不过等确定了样稿，印刷厂的机器就可以开足马力全力为大家批量赶印杂志了。

刚截完稿顾不上休息就立刻投入跟印的工作，这么多年每期的杂志都是如此，而且所有小编都把它作为一个很重要的工作来认真完成，因为我们肩负着广大读者的信任与厚望，为了确保大家最终拿在手里的杂志质量，这点小小的牺牲还是值得的啦！

本期读者语录 芜湖 胡心怡：对了，跟雷电小编打招呼，形象好有气势，怎么感觉和炎骑士很配咧，色调问题吧。
（玛娜回复：和炎骑士很配？你是觉得雷电很适合坐在炎骑士的头盔上驾驶高达吗……？）

校园游戏管理委员会

报告书 No.9

不知不觉这已经是寄给 UCG 的第 10 封信了吧，而我们剩下的时间也从 100 天变成了 43 天，时光飞逝，不由得让我感慨。不过我还是挺乐观的小孩，所以也一直记得《龙樱》中樱木老师的教导：不是只有 43 天，而是还有 43 天！这周我的学习情况比较乐观，除了几个高难度据点尚未攻克，其他就剩下一些杂兵战了，杀杀杂兵，在及格的基础上以求突破！

——柳州 周文启

解析： 每年邻近六月，一部分人周围的空气就会变得紧张和压抑起来，越来越多的地方会频繁出现那两个我们再熟悉不过的字眼，它就是每一个学生玩家都要面对的大敌——高考。说高考是敌人并不算夸张，甚至把它比作是你死我活的战场也一点不过分，区别只是在于考场是无声的，而影响我们今后很长一段人生路的也只有那短短的一百多分钟。对玩家来说，并不是说游戏本身会影响备考，而是因为在最后的这段时间内需要尽可能地去集中精力。适当的放松有利于活跃思维，但过度的放松则分散我们的注意。毕竟大多数人并没有这个能力去把握这两者之间的“度”，所以为了考试做出适当的让步还是有必要的，好在这只是暂时措施而已。



Fight！ 其实，小九在高考前夕也没有停买过杂志，多年来养成的习惯不是说改就能改的，过度刻意地去改变自己平时的生活方式反而会带来不必要的心理压力。不过，备考的日子里拿到杂志就不会像以前那样激动和兴奋了，相反倒是读编更能找到比平时更多的共鸣。一想到其他的玩家和读者也要和自己一起走进高考的战场，心中就释然了很多。小九在这里也不想说太多客套话，只是希望大家知道，不管在这一个月不到的时间大家将迎来怎样的最后冲刺，UCG 都会一直在前方不远的路口等着你们啦！ Fight！

本期话题：

聊聊作为玩家的你与高考的故事。

真假故障

剧本 九兵卫



最不知所云的来信

K.Cross：记得我 18 岁生日时候最大的感触就是：终于可以管我最亲爱的纱迦叔叫纱迦大哥了，哈！

最强人所难的来信

东莞 黎志豪：纱迦你不是说你是金庸达人么，我听说金庸写过 14 本书，分别是一句对联，上联是飞雪连天射白鹿，下联是什么来着？你若不想挨打的话就快快道来，用千里传音跟我说就可以了。

最喜欢钻牛角尖的读者

Email 大逆丁字：大家学政治的时候应该都学过，“任何事物都有两面性的理论”！通过我这 19 年来不懈的研究终于从这条理论中得出了这样一个结论，不论买什么家用机或掌机都买白色！大家都知道白色的缺点就是不禁脏。所以根据刚才的理论，有缺点必有优点！但现在我的能力只能研究出它有优点，但具体是什么优点还需我进一步深入的研究。



……以前我也有“任何事物都有两面性”这个想法，所以选漫画只选画技差的，玩游戏只玩画面差的，心想“这么差的画面都可以出，说明它一定有其过人之处”，不过，现在我终于明白了，果然还是应该早点选择画面比较好的那个啊！对了，这可不是在暗示你有关 PSP 的问题喔。

★ Email 林华：有没有想过拿那些打得最烂的编辑的录像，来个小编的最烂试玩大集合，我想读者看到后一定会会心大笑吧，原来小编也有出糗的时候啊！哈哈哈！

最有爱的来信

广州 赛亚狂刀魂：众小编可能都知道，战国“《BASARA》系列”历来就是以超幽默搞笑的风格和各武将绝对别出一格的鲜明特色闻名的，在此我就想坦白，其实小生崇拜其中的本愿寺大叔已有 2 年之久！他那夸张豪爽的性格及独特的双重爱好令我感动已久，他的筋 × 金主义使我生活也受其“干扰”。一次老师宣布下午学校临时放假，同学们都大呼：放假万岁或老师万岁，而我竟不由自主蹦了句：筋肉万岁！还有一次老师单独找我解析错题，当问我明白了吗，我说：“筋 · 肉 · 了 · 解！”非常激动热血……但也正如此，一个月前我终下狠心买了张“筋肉卡”，开始了练筋之旅，我发誓：一定要尽努力练成比他更壮的“巨筋男”！本愿寺样（大人），有朝一日请用您那壮实的筋肉与我一决高下吧！筋肉样万岁！对了，另请小编们帮偶宣传下：看到没，广大的家长教师父老乡亲们，这就是玩游戏给人带来的强大益处，今后谁敢抵制，罚款 40！



本期读者语录 西安 姚其征：此次是我第一次给贵社写信，首先给大家拜个“早年”，不过我拜的是 2010 年。（玛娜回复：……你在时代的前沿上走得太远了。）

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由
超技电子商行独家提供



3名

超技 Wii 经典手柄



10名

二等奖

爱国者 PC 专用手柄
(蓝色黑色 随机抽取)



10名

三等奖

双 USB 输出
旅行充电器

本期特别放送

超技各类电玩周边（随机抽取）

10名

5A 互动信箱礼品名单

大奖 Wii 无线遥控器手柄

湖州	文 昌
连江	倪孔亮
南昌	黄 敏

二等奖 PSP3000 铝盒 +EVA 包二合一套装

荆门	郭 荆
天津	夏 男
上海	胡惟庸
江门	杨锦波
淮安	卜 龙
长春	周 莹

三等奖 PSP2000/3000 系列 强效水晶保护壳

蚌埠	高令喆
宁波	王 开
长治	李 利
洛阳	王世豪
潮州	林家桂
沈阳	于 熙
安顺	林笑盈
常德	张志伟
沧州	王 海
四会	周计红

特别放送 NDSL 水晶盒（透白）

铁岭	蔡 坤
淄博	林 怡
周口	曹俊杰
乌海	王梦茹
佛山	陈建业
南京	言俊毅
阳江	胡晨根
无锡	杨 磊
马鞍山	李育霖
秦皇岛	张 俊

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您觉得近期杂志的攻略怎么样？您有什么不满意的地方吗？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

寻人启事 以下读者所邮购书籍因故被邮局退回，请速与读者服务部联系，提供准确地址和电话，以便再次邮寄，多谢配合！

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《iPhone 专辑》，定价：28 元；《美少女 FIGURE 年鉴 2009》，定价：32 元；《CLAMPHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 e 族》第 6、7、8 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 辑，定价：9.8 元／辑；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元／辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com
动漫游：周健、廖思逸、徐峰
模魂志：黄子顺、董文宇

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元(两本起邮)；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元(两本起邮)；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元； 《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net
游戏城寨：谢军、周恒通、杨猛龙、杨光辉、陈哲、岑军、朱志加、徐如永、陈盛春、黄伟健、席秀龙

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、104 ～ 111 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 18 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.5》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net
掌机王SP：龚卡曼

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 173 期、总第 179 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 223 期、总第 225 ～ 227 期，定价：9.8 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn
游戏机实用技术：姚红柱、翟煜斌、蒋梦姣、赵飞鸿、钟炳杰、黄汉耀、林睿涛、姜崴、徐金酉、王韶华、王凡

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 32 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 8 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19 ～ 22、25 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《Xbox360》专辑第 7 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net
游戏 · 人：邬杨戈、黄晟灏、韩翠菊、樊浩霖、顾柯鹏、李娥

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

有三个关于主机的问题想请教一下。①我想在Ebay上订购了一款PS2的正版原装游戏《火影忍者疾风传2》，但我的PS2是美版未改机的薄机，如果海运的出发地是日本的话，游戏可不可以在我的PS2上运行呢？会不会有区域码不符的问题而导致无法读盘呢？②最近还想买一个PS3，已经瞄准了"最终幻想Ⅶ限量版160GB的PS3"，现在只知道日本是4月16日发售，那加拿大大概什么时候上市呢？应该和美国的一样吧？③限量版的PS3会不会因为版本的问题，读不了PS2的游戏呢？[SunYiqun]

①PS2的游戏由于采用DVD作为载体，所以游戏和DVD光盘的分区相同，在没有改机的情况下，你的美版薄型PS2是无法运行日版游戏的。②你所说的"限量版"由于是SE联合日本SONY官方推出的特制主机，所以目前只在日本地区销售，暂时还没有推出美版同捆版主机的计划。③在目前发售的PS3型号中，除了早期的日版20GB（CECHB00）和60GB（CECHA00），美版20GB（CECHB01）、60GB（CECHA01）和80GB(CECHE01)版主机可以兼容PS2游戏外，包括"限量版"在内都不具备运行PS2游戏的功能。

请问怎样才可以把PS3的游戏画面截取下来，比如在PS3的"图片"里浏览、复制到U盘上拷贝到电脑里等等？我在《白骑士物语 古之鼓动》里照了相，但只可以在游戏里看到，没办法像其他玩家一样把自己的图片和大家进行分享，是不是需要购买特定的软件或硬件？最好能告诉我一个简单易行的教程吧！[廖微]

由于HDMI拥有数字保护协议，所以目前大家能在网上看到的PS3游戏清晰截图基本上都是通过色差线连接电视卡的方式来截取的。而对于国内的普通玩家来说，能够支持色差输入的电视卡价格都比较昂贵，效果好的甚至要2000元以上，所以你如果只是想和大家分享游戏截图（不注重细节）的话，不妨退而求其次，购买一款支持S端子的电视卡（大约200元左右），并下载安装兼容性不错的电视卡软件"DScaler"即可。之后先将PS3的视频输出方式更改为"S-Video"，然后使用S端子线连接电视卡，接着运行"DScaler"将"视频输入"更改为"S-Video"就能看到PS3的画面，最后在你希望截取画面的时候按下键盘的L键就能成功进行截图，而图片的存放位置可以在"设置"→"高级设置"→"静止画面设置"→"静止画面保存路径"下进行修改。

最近入手了NDSi，但是不知道随机赠送的1000点怎么用，能告诉我具体方法吗？另外我到现在也还没找到NDSi的商城如何进入……[www]

从官方网站（http://www.nintendo.co.jp/ds/dsiware/index.html）发布的促销信息可以得知，你所购买的日版NDSi在2010年4月之前，选择NDSi系统界面下的"ニンテンドーDSiショップ"进入官方商城就能自动获得1000点"任天堂点数"的奖励（前提是你已经拥有可以使用的有线或无线网络），它可以用于购买商城中需要付费下载的NDSi游戏。而对于国内希望充值账户的玩家来说，先在国内的网络商城中购买专用的"点数卡"，然后在NDSi的系统界面依次选择"ニンテンドーDSiショップ"→"DSiポイントの追加"→"ニンテンドーポイント番号を购入するには?"输入卡片背后的密码即可完成充值。



▲新版的点数卡分为1000、3000、5000点三种规格，同样也可以用于Wii账户充值。

游戏 GAMES

我的PSP-2000玩《横行霸道 罪恶都市》、《合金弹头合集》的时候会很卡，但玩《无双大蛇 魔王再临》和《战神 奥林匹斯之链》却几乎没有拖慢现象，请问这属于正常现象吗？另外我看电影的时候，主机左下方红色的灯过10多秒会闪一次，暂时还没有发现拖慢，应该不会出现什么影响吧？[378601791]

因为自制系统在运行游戏时会固定主机的CPU频率，所以出现个别游戏拖慢的现象可以尝试提高CPU的主频来解决这个问题，并非是你的主机存在硬件故障，具体的方法为：在XMB界面按SELECT键调出"VSH MENU"，按←→将"CPU CLOCK GAME"更改为"266、300或333"，最后选择下方的"EXIT"退出设置即可。另外在观看电影时，主机左下角的红灯闪烁代表正在读取记忆棒中的数据，这属于正常现象，你并不需要担心。

最近购入了港版X360，未改机一直玩正版，不过之后发现《战争机器2》的战地重现等等所有的地图包都无法下载，系统总会提示"无法从你目前的所在区域取得此项目"……（《战争机器》初代也出现相同问题）在网上搜寻了很多资料发现大多数的解决方案都是用VPN伪装成美国IP顺利下载，难道港版游戏也得这样吗？我的《光环3》都可以正常下载神话地图包啊！[丁道侠]

出现这个问题可能有两个原因：一是你的账户是注册的美服，所以你默认登陆的也是Xbox LIVE美服，因为IP限制的原因而无法下载；二是即便登陆的是港服，LIVE上也有部分内容因为IP限制而无法在香港以外的地区下载。所以要想顺利完成下载，目前只能使用VPN虚拟网络的方式来临时更改IP地址。

由于以前工作原因很少玩游戏，基本上一有时间就看看游戏新闻，虽然现在所有的次世代游戏机已经入手，但玩的时间还是少之又少，甚至现在连我最喜欢的《生化危机5》也没通关……不过今天要问的问题其实与前段时间才开始尝试的《女神侧身像2 希尔梅丽娅》有关，没想到这个游戏那么容易上瘾，以下两个与隐藏要素有关的问题一定要回答我啊。①红莲迷宫第5层的巨龙身上应该有很多宝贝，可我怎么组合招式都打不下来，看攻略说用芙蕾和一代女主角的连续技连续攻击龙的大角或头部可以打下相应的物品，可我试了N次还是不行，当然这也可能与我自己组合的普通攻击招式顺序有关，能不能告诉我一个行之有效的攻击方法呢？（基本上现在所有的角色都已经满级，武器该拿的也拿了，目前还是一周目）②我合成了可以和动物说话的指轮（能力的确挺垃圾的），但不是说这样就可以和动物对话开启隐藏迷宫吗？应该不会就是红莲迷宫吧？[刘磊]

①要想打出バハムート身上的物品，在战斗前最好保证我方负责主攻的人员ATK至少在3000以上，而放置的封印石除了增加ATK的"张子の加护"和"粮なき突击兵の理"外，一定不要忘记"所有抗性为0"的"色无しの理"，这样才能确保所有的攻击都能对敌人的固定部位造成足够大的伤害，从而达到破坏的目的。战斗开始后先向敌人的左侧移动，然后让レナス按照ハイウインドラプター→フェザーセイル→マルチプルアタック的顺序对敌人的头部进行集中攻击，接着再让フレイ依次使用ヘブンリィパニッシュメント和メスティックチェイン攻击其头上的角，这样基本上就能顺利破坏这两个部位，当然如果还不放心的话，也可以让重战士使

本期读者语录 北京 赵航：对于学生玩家来说，我觉得大多数人还是玩掌机，由于学习的关系不可能回到家打开电视玩游戏，家长也不允许。晴天回复：长期玩掌机也不见得就是一件好事，毕竟对自己的视力还是会有一定的影响嘛，这不，马上暑假就要来了，只要提前完成了功课在家里用电视玩PS2应该也无伤大雅吧。

用ドレイディッドラディアス的普通攻击来辅助进攻。②合成的“猫の指轮”、“犬の指轮”和“鸟の指轮”其实并没有你所说的“开启隐藏迷宫”的作用，虽然它们的能力非常低，不过当剧情进行到可以前往アスカルド时，将它们卖给这里的行商人可以买到特殊的饰品“ソロモンの指轮”，装备后在战斗中只要该名队员的HP为相同的数字（例如1111、7777等）就会发生各种“幸运”的事情，其中就包括“每次攻击敌人的特殊部位必然会成功破坏”等辅助效果，非常有利于收集怪物身上的素材和物品。

@ 最近在玩《教父II》，就差全处决方式的成就就完美了，因为在全处决方式中，有一个方法我看不懂到底该怎么做，请问“HAND TO HAND”的说明“KILL SOME ONE USING THE NECK SNAP SKILL”究竟是什么意思？[494194866]

其实这个说明的含义就是让你使用“NECK SNAP SKILL”处决任意敌人，而要获得这项能力，必须先前往Don's View，然后选择你的家族和你所创建的角色进行升级才行。之后在遭遇敌人时先从后方悄悄靠近，然后同时按下LT和RT键抓住敌人，最后再同时按下RS和LS就能拧断他们的脖子，顺利拿到该成就。

@ 我在玩《星之海洋4 最后的希望》时遇到了一个快把自己逼疯的问题，因为我发现女主角蕾米在战斗时总是能攻击到我方队友（可是之前却没发现这个问题），经常一场战斗就打得队友体无完肤，以至于现在我都不敢在用她了，这算是游戏的BUG，还是本来就有互相伤害的设定？怎么把它关掉啊……[DAQQ]

出现这种情况肯定是你所装备的道具存在“敌味方の区别なく攻击がヒット”的效果，只要把它们卸下来就可以避免不再发生惨剧。

@《无瑕传说》中我无法触发秘奥义的风格（我玩的是汉化版），看UCG上的攻略说是要把前4个风格中的任意3个等级提升到15级，再到宿屋睡觉就可以触发相关事件，但我现在6个人都到了15级，去了宿屋好几次还是没有任何反应，这是R4的问题还是游戏问题啊？[kfbtvx]

要想获得“イノセント”的战斗形态需要满足每名角色将各自最初4个形态中的任意3个练到LV15，然后再前往宿屋睡觉触发情节才行，如果只是6个人相加起来满足条件是不行的，这点一定要注意。

@ ①我在玩《横行霸道 罪恶都市》时使用了秘技，然后回去存档却突然跳出来一个提示说：“注意！你使用了秘技，建议不要进行存档，因为这将会影响到你以后的存档。”请问真的会有什么不良后果吗？后来我也试了“《横行霸道》系列”的其他游戏，甚至连最新的《横行霸道 唐人街战争》里也存在这样的提示，应该不是制作人在给玩家开玩笑吧？②《口袋妖怪 钻石》中能捉到达库莱和阿尔修斯吗？具体的方法是什么？[Vercetti]

①其实这种类似的警告在很多游戏中都有出现过，虽然并不会出现什么负面效果，但从游戏制作人的角度出发，滥用游戏的秘技有可能会使游戏的乐趣大大降低，甚至出现一些未知的错误，所以如非必要，并不建议大家使用。②《口袋妖怪 钻石》中要在正常情况下遇到达库莱（ダークライ）需要参与官方的一些活动或与《口袋妖怪突击队 融合》进行联动，不过对于条件有限的国内玩家来说，合理利用游戏中的BUG也可以捕捉到它（具体的方法如下），而阿尔修斯（アルセウス）作为珍稀怪物，虽然利用BUG也可以让其出现，但无论使用任何方法都无法捕捉到它，这点估计要让你失望了。

①先准备一只会冲浪（なみのり）和飞天（そらをとぶ）的怪物；

②进入五天王的第一个房间，对着关闭的门使用冲浪技能来到地图外；

③往前走一步返回地面，之后将手表的计步器功能清零，按照往右200步，往下256步，往左63步的顺序到达指定地点；

④保存记录并重新启动游戏会发现来到了满月岛（しんげつじま），先打开系统菜单进入各个项目让可能出现的花屏恢复正常；

⑤进入树林就能看到达库莱，它的捕捉等级为3，成功后返回码头与水手对话回到美央城（ミオシティ）就算大功告成。



最近在整理邮件时发现了一封来自山西大同尹利平同学的来信，虽然他并没有提出问题，不过却很热情地告诉了我们自己解决PS3硬件问题的妙方，并希望和广大拥有同样问题的玩家进行分享，所以这次在刊登相关内容的同时，晴天也希望能有更多的玩家充分发挥这种奉献精神，来信告诉我们自己在实际游戏生活中遇到并解决的难题，如果你的来信被选中，甚至还有机会获得我们送出的主机周边商品哦。最后回到关于游戏的问题，鉴于最近游戏市场的特殊性，晴天也特意挑选了一款掌机游戏的疑难杂症来进行详细解答，不知道能否帮到最近两个月转战掌机平台的玩家呢？（笑）

PS3光纤音频输出相关

最近我无意中解决了PS3使用光纤输出音频的问题，具体情况是这样的：以前我看DVD都是用光纤输出音频，因为这样才能达到真正的杜比5.1和DTS音效，不过自从买了PS3（80GB）后，用原来的光纤线连接怎么也没声音，不得已我只好把PS3拿到音响专卖店测试，问题依旧，但借来朋友的PS3（40GB）试同样的光纤却没有问题，所以我就肯定是我的PS3出了问题。这几天在整理家里的时候，心血来潮地把以前的DVD翻出来想再看一遍，发现原来的那根光纤有线虚的地方，连接DVD的声音也是时断时续，最后抱着试一试的心态就在网上淘了一根质量比较可靠的新光纤，再次用它连接PS3就惊喜地发现该有的声音全都有了，原来毛病是出在光纤线上，也算是印证了游戏店老板说的“80GB版的PS3对线材的要求挺高的”了吧。

《天诛4》PSP版有收集地图的要素，但我现在才完成了75%，剩下的地点能告诉我吗？另外游戏中一共有42段动画，其中40、41号动画我始终打不出来，难道是和难度有关系吗？我玩的是简单模式。[上海 王晨]

由于你在来信中并没有说明已经取得的地图残片，所以晴天为你列出所有相关道具的获得方法，希望能够帮助你早日找齐所有的收集要素。另外“鉴赏模式”中的收集要素需要在正篇任务或片手业任务中消灭敌人随机掉落，所以并没有固定出现的方法，如果你在简单模式下无法取得，可以适当提高一下难度反复刷取后期关卡的敌人，这样取得的几率应该会大一些。

Mission	Area	忍具	获得方法
1	1	爪钩	使用爪钩翻越区域第一名守卫面对的墙壁进入隐藏通道，在第二个场景需要用钥匙打开的房间里
1	6	–	房间外边有石像的砂地附近
2	1	忍猫	操纵忍猫进入初始位置左上角的门，将角落里的地图残片叼出来
2	3	–	进入中庭内侧的房间，然后利用角落的木箱爬上高台，沿路进入深处的一间小屋
3	1	–	将地图下方的小箱子推开爬进隐藏通道获得
3	4	–	二楼使用烟玉对付三个守卫的房间里
4	2	–	出口附近的货车旁边
4	3	–	庭院中央的拱桥上
5	1	–	出口右侧有铠武者守卫的悬崖边，需要利用外侧的横木摆荡接近他并消灭才行
5	2	–	利用加速跑从断桥飞到出口右侧的河对岸获得
6	2	忍猫	在三个忍者埋伏的场景前方有一扇门，利用忍猫进入右下角的小洞获得
6	3	忍猫	出口附近狭窄通道的尽头有一间小屋，利用忍猫爬进下方的小洞进入获得
7	1	忍猫	初始位置左侧的石像旁有一条隧道，利用忍猫爬进去获得
7	5	忍猫	地图中央的第二间房屋下方有特殊通道，利用忍猫爬进去获得
8	2	–	地图左上方房间的地面上
8	7	–	第一关暗杀权平金藏的大房间里
9	1	爪钩	利用爪钩翻上左侧的山崖，在其尽头获得
9	2	–	道路尽头的铠武者身后
10	2	–	先将隐藏的忍者消灭掉，然后进入右侧的房间取得
10	5	–	利用钓竿把右侧被大火封锁的道路尽头的残片拉过来

本期读者语录 成都 张涵雅：感觉编辑部最会养生的小编就是晴天了，最不会养生的是炎骑士，都要向晴天学习啊！晴天回复：所谓身体就是革命的本钱，小编们平时还是挺注意健康的，这样才能用充沛的精力带给大家更多精彩的内容，至于炎骑士为什么最不会养生，估计和他经常在杂志上表现出的豪爽态度有关吧（笑）。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

读编交流·小编寄语

玛娜

1. 一个朋友只听说过《如龙》的名字，从未实际玩过，某天看到一张《如龙3》的图片，惊叹无比地对我说："你看！这个配角做的和真人一样，比桐生一马强多了！"，我好奇地望了一眼，发现他说的配角原来是名越稔洋……啥也不说了，图片放上，大家看看就知道了……



2. 最近突然很想吃家乡的特色小吃，正在筹划请年假回家狂吃几天的计划，但是却遭到了强烈的鄙视……无奈之下我只好宣称要顺便去逛一逛家乡附近的名山才得到了宝贵的假期。哼哼哼，等我回家之后一定要吃满6天！至于山嘛，就随便在山脚下转一转算了。

本期个人签名

真正的雷片就是，你明明知道它很雷，但是实际看的时候仍然会被雷到跳起，《雷珠》就是雷中的真雷。

雷电

■增加户外活动次数。和很多朋友去海边，没有沙滩的内湾，却也有别样的感觉。远处高楼林立，水面停着海鸟，只能依稀分辨出黑色的斑点，坐在湿湿的草坪上，海风吹得很舒服，大家唱唱歌，聊聊天，时间飞快。

■看了几年的美剧，一直有被忽悠的感觉。对于这种开放式的作品，出手之前未将整个剧集的重点、核心确实定下，走一步看一步，缺乏整体感，快餐一般，过就过去了，只记住一直在兜圈子。绕了几百集，除了人老了，一切又回到了原点。还是更喜欢电影的封装感，虽然不喜欢吃罐头……

■爵士是好东西，学会聆听就能让心静下来。试着为爵士配上不同的事情，就是说一边听着歌一边做其他事，比如看书、打游戏、走路、吃饭……

■《音乐方块》60秒挑战终于在几十天后再次突破自己的记录，达到了一个好看的数字。

本期个人签名

穿过这个路口并不难，关键是谁在对面等待。

Gouki

◆《生化危机5》的佣兵模式持续修炼中，在攻略村庄关卡的时候居然打出一个151人的成绩，算是一个小插曲……本期DVD里收录的两段150人清版攻略演示希望能够起到抛砖引玉的作用，在PSN与XBL的排行榜上总能看到中国玩家的身影，很是为他们骄傲。

◆最近居然在公车上遇到了一次"现实版"的"可乐中奖"骗局，整个桥段与《疯狂的石头》中的几乎完全一致，只不过黑皮的角色是一个看上去没见过世面的农妇扮演的，当那帮人演戏演到"我出5000买了！"的时候，坐在我前面的一个人站起来说："我出两万！"——敢情"道哥"就在我身边啊——不过，这个骗术也太老了点，而且十几年来一点也没更新过，全车人就任他们演，连揭穿的兴趣都没有了。

◆最近两三年自己保持"每年一部国产电视剧"的好习惯，前年是《亮剑》，去年是《士兵突击》，今年我把这个名额给了《潜伏》，真是出乎意料的好看，感觉上《亮剑》是李云龙一个人的戏，《士兵突击》NB在于它的那股劲儿，而《潜伏》则完完全全是靠着剧本以及演员的表演。并且每一集结束的时候都会留一个不大不小的悬念，让人欲罢不能。另外要说的是，这部戏里声音最好听的两位居然都是反面角色，吴站长太神了。

◆《迷失》、《危机边缘》与《24》都完季了，《迷失》的最后两集真是让人不知道该说什么好，感觉上自己从来没有那么强烈的愿望想看到"下一集"，但下一集要等到明年1月，7个多月啊……

◆本月27号的欧洲巅峰之战，虽然我喜欢英超，喜欢曼联与利物浦，但个人还是希望巴萨能够夺冠，为梅西，为漂亮足球——总而言之，希望看到一场精彩的决赛。

本期个人签名

我觉得在穿衣服这件事上我朋友他们都听自己女朋友的，所以你也应该听我的——最近让我很有感触的话。

ACE飞行员

■我个人定义：我不知道的电影都是不怎么好看的电影。然而能够在"不怎么好看的电影"中偶尔找到一两部极品电影是一件快乐的事情。前天我无意中看完了梅尔·吉布森导演的《启示》(Apocalypto)，越看越觉得过瘾，最后我都从沙发上站了起来，此乃一部强片，至于哪里强还希望没有看过的玩家自己去体会。

■不知道各位读者有没有觉得，你去医院看病，医生写的病历让你几乎看不懂。并不是说那些医学术语让你犯糊涂，而是医生天马行空、群魔乱舞的草书会让你觉得你根本就不是在看汉字，而是在猜测古代玛雅文字。搞不懂为什么全国医生清一色的选择草书来写病历，难道他们是为了故意不让病人搞清楚自己得了什么病，吃的什么药，以体现自己高人一等的优越感，或者是依靠重复看病从中牟利？

本期个人签名

我朋友说系列：有才无德限制使用，有德无才培养使用，有德有才提拔使用。

炎骑士

连续多期在小编寄语中提《生化5》的确有些乏味，不过就像GOUKI说的那样，这是一款可以不间断玩上一年的好游戏，所以多说一点其实也无妨吧。最近的话题依然是与佣兵模式有关，编辑部内的生化犯们早已将集会场关卡打得烂熟，挑战其他难度较高的关卡自然也就提上了日程。这期的光盘中就有GOUKI录制的他个人挑战村庄关卡和监狱关卡的游戏影像。另外，我本人也在这里作个小广告，下期的光盘中将会放出我个人挑战遗迹关卡的视频内容，虽说成绩并不算很高，但对我自己来说也算是个成就吧。希望能够与大家共同切磋共同进步！

本期个人签名

剃个光头过夏天！

星夜

★E3展的传闻越来越多，快让人目不暇接了，个人认为关于新体感操作系统的传闻十有八九是真的，只是希望不要变成鸡肋。今年E3看来猛料真不少啊，个人最期待看到的是超薄版PS3，如果能宣布《GT赛车5》年内发售就完美了，不过这貌似可能性不是很高……说起来最近突然很想搞一套GT Force，对着投影屏幕开感觉一定不错呀！山内大大千万别再游山玩水了，赶紧把《GT赛车5》给我做好吧！

★因为各种原因，之前在国内上映的几部立体电影都没看成，迄今为止仅在游乐场中看过几个十几分钟的立体电影，每次都不尽兴，今年的《飞屋环游记》和《冰河世纪3》无论如何不能再错过了。

★1月份CES的焦点是立体成像技术，6月份的E3也许是体感操作系统……期待"立体画面＋体感操作"时代的到来！

本期个人签名

纷纷涨价，纷纷断货。

本期读者语录 Emai 光：看到了上期那个遇到JS的读者，非常同情他，我以前也遇到过JS，不过在我果断地换了一家游戏店买书之后，现在已经幸福了……（纱迦回复：干得好！不过更多的人还是选择了忍受，因为一次也没多少钱。殊不知N个人加在一起，就是一笔巨款了。比如中国X信……）



○那天晚上做梦，E3开幕了，我拿着媒体证兴冲冲地进入了喧闹的会场，结果发现相机摄像机手机一个都没带，当时急得我汗如雨下，然后就被吓醒了……E3快到了，大家和我一起祈祷劲爆的新闻吧 -_-bbb

△“五·一”的时候受到西部动漫节组委会的邀请，去重庆参加了两天“天下聚会”。现场读者朋友的热情让我受宠若惊，多边形何德何能，能让大家如此错爱，实在是羞愧难当，惟有努力做好杂志回报大家。另外，在现场给我或者与我拍照的同学，请麻烦你把照片也发我一份，现场没有拿到签名杂志的同学请把你的邮政地址告诉我，我给你补寄明信片，我的邮箱是 polygon@ucg.com.cn。

□《FRINGE》第一季结局大赞！William Bell的扮演者竟然是1966年首部《星际迷航》中史波克船长的扮演者，听到他声音的时候我整个人都“Live long and prosper”了……他在今年最新的《星际迷航》电影中还将继续出演，这电影看来是非看不可了 >"<

×上期“编辑视点”中写到自己玩《WE》带领AC米兰杀入冠军杯决赛对阵皇马，很多读者来信问结果如何。很抱歉，让大家失望了，我的米兰 1：2 负于皇马，93分钟的时候被范尼绝杀，等这期杂志结束后再重开一个档吧 T_T

本期个人签名

中国不缺少纪念日，中国缺少真正的纪念。



●《金刚狼》上映前得知电影有几个不同的隐藏结局，并且将以彩蛋的形式在字幕之后出现，于是几位小编在电影结束后坐在位置上稳如泰山，看着不断起身立场的观众心想：哼哼，让你们这么快走，都看不到隐藏结局了吧！正当众人一边盯着幕布一边讨论将看到怎样的结局时幕布突然变黑，原来放影片的叔叔看到影院的人基本走得差不多了就顺手把投影机关掉了……

●没想到Capcom这么快就公布了《MH3》的发售日，比预想的时间要早一些，猎人们这个暑假有的玩咯。

本期个人签名

热烈庆祝《MH3》八一发售



[游戏]虽然我不算是《生化》粉丝，但这期还是抽了些时间把《生化5》的白金奖杯拿了，其中炎骑士同学帮了不少忙，铁杆就是铁杆，对《生化》的爱，我远不及他。在把《金刚狼》白金之后，我的奖杯之旅达到了个人定下的第一个目标——10级，回想这两个月忙碌、有趣、难忘的游戏经历，我想对那些认为奖杯和成就很无聊的朋友说，大家玩游戏的方式与追求各不相同，不必上升到什么高度去讨论甚至指责，奖杯迷和非奖杯迷之间的敌意毫无道理，能够享受到游戏的乐趣才是重要的。

[音乐]在快餐店经常听到的背景音乐大都是些网络流行歌曲，也许是我外行了，总觉得不少歌曲曲调相近，歌词也乏善可陈，有时两首歌每句歌词的字数都是一样的，着实流水线化了。不过偶尔也会在快餐店听到不错的歌曲，比如南拳妈妈的《下雨天》我就挺喜欢。另外，在新同事雷电的推荐下开始听王若琳了，不知道这样形容她的歌对不对，有种暖心的感觉。

本期个人签名

我以前怎么不知道自己有3D眩晕症？（玩《镜之边缘》有感）



★看电影《金刚狼》当天由于选择的是晚场，所以结束时已经是接近0点，而在字幕出现时看着其他观众蜂拥一般的离开，自己和好友却一直稳坐泰山，任凭做清洁的大妈用诡异的眼光扫视了我们N次，才终于等来了最后的“彩蛋内容”。不过事后自己才回想起来，之前貌似网上有传闻说这段内容存在两个版本，自己看到的是一段在日本发生的故事，不知道其他读者了解另一版本的具体内容吗？不介意的话，不如来信和我们分享一下吧，晴天先在此谢过了（笑）。

☆最近在好友的熏陶下开始接触欧美的娱乐节目，而这几天看得最多的就是《英国达人》(Britain's Got Talent)了。和大家熟悉的选秀节目一样，该节目的宗旨就是选出下一个最有天赋的英国表演者，只要你认为自己有特殊的才艺，并且能够在一分钟之内打动评委，那么你就有可能最终赢得参加“英国皇家大汇演”的机会，在帝国剧场为英国女王和皇家成员献艺。在目前播放的第三季中呼声最高的两位表演者都是以超强的歌唱实力让评委和现场观众极为震惊，有兴趣的读者不妨去网上搜索苏珊·波伊尔和西恩·法歌利的相关视频，相信看过之后一定能让你明白“一首歌曲足以改变人的命运”的神奇魔力。

★在自己对《萝萝娜的工作室》的热情逐渐高涨时，闪电公布的《三重宇宙》在被编辑部众评为“为晴天量身打造的神作”后，也终于进入了今年预计购入的游戏名单。虽然这次Gust又是合作性质地参与游戏制作，不过以帕梅拉为剧情关键人物的设定可是极大地提升了“《工作室》系列”FANS对本作的关注度，不知道接下来还会有什么人气角色公布呢？

本期个人签名

简单的幸福

★不知道大家有没有遇到这样的事儿：最近玩《女神异闻录》的时候，PSP老是在犯毛病，不是摇杆失控就是电池接触不良，让我很郁闷。不过想想自己的这台PSP也已经服役四年多，看来是时候该换接班人了……



▲《苍翼默示录》——这就是打萝莉主意的下场！



★还有一个月的时间家用机版的《苍翼默示录》就要发售了，不过由于工作的原因，最近往街机厅跑的次数少了很多，萝莉又疏于练习了……话说这次游戏的美版限定内容颇为充实厚道，但是出于语音方面的考虑日版又实在难以割舍，个人目前还在犹豫中。ToT

★转眼间又要临近高考，小九希望所有的学生读者都能顺利地越过这道槛并获得令自己满意的结果。新的生活很快就要来啦！最后再加把劲吧！

本期个人签名

毕业一年了……



★《鬼刃》是我刚买电脑时搭的一张游戏，当时玩了玩觉得还不错。这回改了主人公在X360上推出，一玩之下大失所望。搜了搜资料才发现，其实这个游戏比当年的PC版已经进步了不少，但我还是会觉得很差，这说明游戏界（至少是3D动作游戏）的进步真的非常大。补充一句，现在的《鬼刃》改名叫《X Blade》了。

★近日收到一条消息，说是在某月某日之前用招行信用卡去某健身会所，可以免费健身一次。这当然是个利好消息，问题是我已经在那里办了游泳的年卡。但一想不能就这么算了，于是周六就健了两次身……感觉有两点：一、很累；二、很值。（笑）



★上周和朋友见面，他买了几把仿真枪，做工非常好，看上去就和真枪一样——当然本人也没接触过真枪，只是看起来觉得很NB。正在把玩一把手枪，突然电梯到了，于是我就拿着枪进了电梯。电梯里的人看到我全部愣了，有位老大爷颤颤巍巍地说道：“到哪一层，都行！”

本期个人签名

5·12一周年祭

本期读者语录 Eamil 水无痕：话说上周我同桌拿了我新买的UCG在自习课上看，结果班主任无声无息如幽灵般出现，二话不说就把我的书给就地正法了~更惨的是过了一会儿他传我上去讲题，旁边就是那堆曾经是UCG的烂纸，我那叫一个心如刀割啊。（纱迦回复：你应该告诉他，你要我认错我可以接受，不过书钱赔来！）

天下聚会

五一长假期间，我们在全国几大城市（它们包括重庆、哈尔滨、北京、杭州、天津、沈阳、长春、福州）举办了天下聚会。无论聚会规模有多大，每一位负责组织和安排天下聚会的个人或是团队都付出了他们最大的努力。从场地到各种器材，大到液晶电视，小到一个接线板，从组织安排到最后清场，这些都需要组织者的细心和责任感。在大家的努力下我们让天下聚会走到了更多玩家的身边，在此 ACE 飞行员谢谢各位了。

聚会报名，请访问：http://juhui.levelup.cn

北通·动力堡垒 五一重庆天下聚会报道



■聚会组织者提前一个星期就开始布置"天下聚会"场地了，再次谢谢大家支持。

受到重庆"西部国际动漫文化节"组委会的盛情邀请，五一期间我们将"天下聚会"搬到了山城。本次天下聚会活动得到了动漫组委会、北通公司、江北无限空间动漫游戏店以及众多志愿者的支持，所以内容上也是格外的丰富。而本刊的著名编辑，长期活跃于各大游戏、动漫展会的多边形也亲临"天下聚会"现场，这次是同重庆的玩家进行面对面的零距离互动，如果你当时能够到场的话，一定可以感受到现场热烈的气氛。多边形从重庆回来了第一句话就是："玩家真的是太热情了，我真的非常感动，非常谢谢大家，真有种受宠若惊的感觉。"

五一重庆天下聚会在内容安排上相对过去有了很大突破，本次聚会完全以次世代游戏为主打，《街头霸王Ⅳ》、《生化危机 5》、《战争机器 2》等最炙手可热的游戏被搬到了现场，甚至连刚刚发售的 Wii 版《怪物猎人 G》也出现在天下聚会中，让众多玩家能够率先感受 Wii 版《怪物猎人 3》的特色。为了让更多玩家能够同时上场，本次活动组织者还极尽所能的提供了多台显示器，X360 主机以及投影，这样到场玩家不但能够体验游戏，更可以参加"街霸格斗比赛"、"生化佣兵挑战赛"等参与性强的活动。本次天下聚会为期 3 天时间，从 1 号到 3 号，算是连续举办时间最长的一次聚会之一。下面就是一些本次聚会的精彩照片。



▲现场还有PSP版《怪物猎人》的联机比赛。



■五月一日开展当天，"西部国际动漫文化节"就引来了众多参观者。



■小编多边形来到现场，并进行了签名赠书等活动。



■由于有强大的群众基础，本次聚会的各项比赛活动都不缺乏玩家和高手的参与。

多边形 重庆天下聚会游记



■读者们都很热情，让我也很感动，谢谢大家们的支持。

受到重庆"西部国际动漫文化节"组委会的盛情邀请，得以有机会去重庆参加在这个文化节内举办的"天下聚会"，说实话我还是第一次参加"天下聚会"（去年本来在深圳有一场，结果因为PRESS START音乐会而不得不失约了），我把我的第一次献给了山城重庆。

这次"天下聚会"的参与玩家远远超过了组织者的预料，所以整天在会场的每个角落都是挤得水泄不通，而且有不少路过的朋友看到这般热闹的场景也忍不住过来凑个热闹，结果就是里三层外三层的喧闹。就现场来说，主办单位和组委会看来是稍微欠缺一点经验，不过难得的是这份热情和坚持的动力，一个行业的发展一定是一步一步前进的，不可能一天就建成罗马，所以这样的展会对这个行业就是一份积累，质变的前提是量变。

在现场真是让我很感动，鄙人何德何能，能得到大家的支持和错爱，实在让我感觉有些担待不起，无以为报，只有更加努力工作来满足大家，也希望你们能多给我们提提宝贵意见，UCG的进步离不开你们的帮助。

五一哈尔滨天下聚会报道



■浩浩荡荡的哈尔滨天下聚会组委会，组织严谨，工作能力超强。

2009年5月1日，哈尔滨天下聚会有幸与ChinaJoy强强联手，在阿列克谢耶夫教堂广场连续3天掀起了ACG的狂潮！

这次天下聚会，是天下聚会组委会首次在室外举办展会活动，考虑到天气、场地、人流量等因素，组委会从一开始就将这次活动的侧重点从天下聚会的传统的聚会形式，改为以宣传天下聚会、次世代游戏及游戏文化为主的展览会。而事实证明这个决策也是相当成功的！

本次天下聚会用多台高清电视展示了当然最热门的《街霸Ⅳ》、《生化危机5》、《白骑士物语》、《杀戮地带2》等次世代大作。还用55寸高清电视播放了《FF Ⅶ AC》完整版以及《FF XIII》试玩现场演示。当看到重新制作的全高清《FF Ⅶ AC》时，在场的系列的老玩家无一不泪流满面，如此震撼的效果，给玩家们带来了又一次的感动。不经意间《FF Ⅶ AC》完整版结束了，然而，传说中的《FF XIII》试玩版上场了！这是大家第一次见到这款巨作的实际运行效果，这就是次世代的《FF》！



▲天下聚会，international。

翌日，激烈的格斗大赛开始了！《街头霸王Ⅳ》、《GGXX AC+》《MBAC》、《KOF2002UM》、《阿尔卡娜之心2》等最热门的格斗游戏比赛引起了众格斗饭的强力注目！大家的小宇宙都燃烧了！比赛异常激烈，大家互有胜负，而然还是有达人脱颖而出，取得了各项目的冠军。

这次聚会中多次将55寸高清电视及PS3搬到舞台进行宣传。很多不玩游戏、或很少有机会接触游戏的人都感受到了次世代游戏的震撼！我们用最前沿的科技向大家证明：上一个世代已经过去，次世代就在你身边！



■红色太阳棚下，哈尔滨玩家展开了次世代角逐。



■华丽的Show girl，感谢她们在现场的辛勤工作。



■各路人群都被ACG文化吸引到了一块儿。



▲《街霸Ⅳ》和《生化5》无疑是最受观众关注的项目，我仔细看了看，在重庆玩家中还是有不少高手的。



▲下午的时候还在大舞台上安排了简短的专访，实在让我有些受宠若惊。

说个有点"囧"的事情，现场有COSPLAY大赛，关注的人群是最多的，我走的当天下午最后一场是《无双大蛇》人物的群COS，据说是来自外地的一个几十人的团队，服装和表演都非常专业，想想真是不容易。不过最后群体亮相的时候，背景音乐传来熟悉的《勇闯夺命岛》主题曲，当时就囧了……

多边形的山城印象

重庆人真是能吃辣，不过准确地说，应该是麻。来的第一天晚上去北城天街的UME影院看电影，不知道吃什么，只好找一家比较熟悉的味千面馆，点了一份常吃的麻麻辣辣牛肉饭，结果第一口就差点把我麻翻掉，心想在深圳吃的没有这么夸张啊，仔细一看，饭里面添加了不少花椒，看来是根据重庆人的口味做了一些调整，只好忍痛吃完（25元一份，不便宜的……）。重庆是个蛮别致的城市，可惜现在到处都在搞基建，尤其是南坪那边，简直是无路可走，但建设完成后一定是很美的地方，希望以后还能有机会再去。说起重庆的女娃子，真是名不虚传，我就比较纳闷的地方是，这么能吃辣的地方，为啥女娃子的皮肤都那么好咧？



▲山城重庆名不虚传，照片上看不出什么，但实际上这个地形是一个巨大的下坡，而重庆几乎到处都是上上下下的山路，想必重庆的车辆都是爬坡性能极好的。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年5月18日～2009年12月17日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

随着E3的临近各大游戏公司开始逐渐公布下半年上市游戏的日期，本期“发售表”更新的游戏中恐怕最受人瞩目的就是已经确认于8月1日上市的《怪物猎人3tri》了，从最新的视频来看本作的怪物与场景基本都是全新制作的，猎人们，你们做好迎接全新狩猎时代的准备了吗？

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
26日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCE	动作	美版
28日	Myself ; Yourself 各自的终曲	Myself; Yourself それぞれのfinale	Yeti	文字冒险	日版
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险	日版
28日	下一站天后	Skip Beat!	5pb.	文字冒险	日版
		2009年6月			
4日	L2 Love X Loop	L2 Love X Loop	Idea Factory	文字冒险	日版
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion：序	NBGI	动作射击	日版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险	美版
25日	月下 新月	Under the Moon～クレセント～	Dimple	文字冒险	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	十字架与吸血鬼 恋与梦的狂想曲	ロザリオとバンパイア 恋と梦の狂想曲	Compile Heart	文字冒险	日版
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险	日版
30日	NUGA-CEL	NUGA-CEL	Idea Factory	策略角色扮演	日版
		2009年8月			
13日	S.Y.K. 新说西游记	S.Y.K.～新说西游记～	Idea Factory	文字冒险	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
27日	薄樱鬼 随想录	薄樱鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险	日版
预定	月姬格斗 Actress Again	Melty Blood：Actress Again	Type Moon	格斗	日版
		2009年10月			
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
18日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育	美版
22日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
22日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	无名英雄	inFAMOUS	SCE	动作	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
		2009年6月			
2日	红色派系 游击战	Red Faction：Guerrilla	THQ	动作射击	美版
8日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
17日	胖公主	Fat Princess	SCE	动作	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演	日版
25日	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	块魂赞歌	块魂トリビュート	NBGI	动作	日版
23日	多罗聚会	トロともりもり	SCE	动作	日版
		2009年8月			
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
预定	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
		2009年9月			
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
预定	夺命双雄2	Kane & Lynch 2	Eidos	动作射击	美版
		2009年10月			
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
		2009年11月			
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
		2009年预定			
夏	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
夏	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	日版
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作	日版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯・佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版

05.18 生化尖兵

多机种 动作 ■Capcom ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



从FC时代过来的玩家一定还记得一款叫做《希特勒复活》的动作游戏，继去年在PSN和LIVE推出过该作的重制版《生化尖兵 重装上阵》之后，真正次世代版的《希特勒复活》——《生化尖兵》终于要发售了。本作继承了原作的精华动作要素，主角左手的机械臂依然神勇无比，游戏舞台将穿梭于城市废墟与茂密丛林之间，并加入了空中战等诸多新要素，令新老玩家都会全情投入。游戏还有更吸引人的多人对战模式，可约上好友在网上展开殊死搏杀，一切只需等待5月18日的到来。

05.28 真・三国无双5 帝国

多机种 动作 ■Koei ■对应机种为PS3、X360 推荐度 B



本作称得上是对《真・三国无双5》的一次拨乱反正。南蛮王孟获回归，堪称游戏的最大惊喜。而原来数量稀少的特殊技，在本作中数量增加了一倍以上。连舞等级的设定得到了完全改变，人物能力不再影响连舞等级。大受好评的自创武将系统也完全回归，不但有着更多的部件，而且细节也更加充实。《帝国》系列一贯的运筹帷幄在本作中亦得到了发扬，不但对策略要求更高，收集要素也多了不少。总之，就算你对5代失望，也不妨来试试本作。至于本来就喜欢5代的人，就更没有理由错过了！

05.28 逆转检察官

NDS 文字冒险 ■Capcom ■无对应周边 推荐度 A



“《逆转裁判》系列”的爱好者一定已经对这款游戏垂涎很久，因为本作的噱头确实太足了。游戏不仅大胆起用了系列人气角色御剑为主角，将一直以来和主角站在对立面的检察官作为游戏的主题，甚至还在普通的文字冒险游戏中加入了可以在场景中自由移动的要素，可以说是一改系列传统。从目前来看，本作的登场角色和各种设定仍然保有了“《逆转裁判》系列”恶搞、轻松的风格，绝不会让系列FANS感到不适应，不过这次的改变能否再创系列的人气新高峰，这就要等待5月28日才能揭晓了。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
21日	孙子兵法DS	孙子の兵法DS	Media-5	益智	日版
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作	日版
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	文字冒险	日版
21日	斯隆与马克贝尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	LEVLE-5	文字冒险	日版
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险	日版
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险	日版
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	Alchemist	文字冒险	日版
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险	日版
28日	魔女传说 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬	日本一	角色扮演	日版
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演	日版
2009年6月					
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	文字冒险	日版
11日	无限航路	无限航路	SEGA	策略	日版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
18日	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成	日版
23日	霸王 亡命喽罗	Overlord Minions	Codemasters	益智	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险	日版
2009年7月					
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演	日版
30日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
预定	海豹宝贝	ダフ～!!まめゴマ!	Creative Core	模拟育成	日版
2009年9月					
11日	口袋妖怪 金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	角色扮演	日版
2009年10月					
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 ～胁威の侵略者～	LEVLE-5	角色扮演	日版
2009年预定					
秋	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	LEVLE-5	文字冒险	日版
秋	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略	日版
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
年内	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	二之国	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
18日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
22日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ～绊地狱たち～EXTRA	5pb.	射击	日版
29日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
2009年6月					
2日	红色派系 游击战	Red Faction: Guerrilla	THQ	动作射击	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero: Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	苍翼默示录	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
25日	穿越时空的少女	Time Leap	Prototype	文字冒险	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
2009年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
28日	战争机器2 全线开战版	Gears of War: All Fronts Collection	Microsoft	动作射击	美版
30日	游魂	タユタマ	5pb.	文字冒险	日版
2009年8月					
6日	真名法典 II	MagnaCatra II	NBGI	角色扮演	日版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
预定	梦幻俱乐部	ドリームクラブ	D3 Publisher	模拟育成	日版
2009年9月					
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
预定	夺命双雄2	Kane & Lynch 2	Eidos	动作射击	美版
2009年10月					
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
2009年11月					
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
2009年预定					
夏	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
秋	光环3 ODST	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	美版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯・佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作	日版

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
18日	拳无虚发	Punch-Out!!	Nintendo	体育	美版
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智	美版
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育	美版
21日	魔法指挥棒	タクト オブ マジック	Nintendo	即时战略	日版
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演	日版
2009年6月					
1日	最终幻想IV The After 月之归还	Final FantasyIV The After 月の归还	Square Enix	角色扮演	日版
2日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	美版
2日	虚拟宇宙 扭曲之塔	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak Games	益智	美版
4日	弧光幻想曲	Arc Rise Fantasia	MMV	角色扮演	日版
8日	网球大师杯	Grand Slam Tennis	EA	体育	美版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero: Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击	美版
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord Dark Legend	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	Wii Sports 运动胜地	Wiiスポーツリゾート	Nintendo	体育	日版
预定	最终幻想 水晶编年史	光と暗の姬君と世界征服の塔	Square Enix	策略	日版
	光与暗的公主与征服世界之塔	Final Fantasy Rystal Hronicles			
2009年7月					
30日	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AQ Interactive	动作冒险	日版
2009年8月					
1日	怪物猎人3tri	モンスターハンター3(トライ)	Capcom	动作	日版
13日	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演	日版
2009年9月					
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
2009年10月					
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
2009年预定					
夏	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	MMV	动作角色扮演	日版
冬	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	贪吃鬼	たべモン	NBGI	动作	日版
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击	日版
年内	强斩	ダイナミック斩	Nintendo	动作	日版
年内	长龙攻击英雄	ラインアタックヒーローズ	Nintendo	动作	日版
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险	日版

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
28日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade "それから"の挑战	Gadget Soft	动作	日版
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演	日版
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T-Wave	5pb.	文字冒险	日版
28日	勇者30	勇者30	MMV	射击	日版
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营	日版
28日	天空之梦 携带版	ソラユメ ポータボル	Takuyo	文字冒险	日版
2009年6月					
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion: 序	NBGI	动作射击	日版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
9日	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	EA	音乐	美版
11日	新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオン	CyberFront	文字冒险	日版
	钢铁的女友2nd 携带版	钢铁のガールフレンド2nd ポータブル			
11日	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智	日版
18日	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	格斗	日版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バドルスタンス	MMV	动作角色扮演	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
预定	剑、魔法与学园2	剑と魔法と学园モノ2	Acquire	角色扮演	日版
预定	秋之回忆7 雨后	Memories Off 7 After Rain	5pb.	文字冒险	日版
2009年7月					
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク プロジェクト ディヴァーアー	SEGA	音乐	日版
2日	我的暑假4 濑户内少年侦探团、	ボクのなつやすみ4 濑户内少年侦探团、	SCE	动作冒险	日版
	我与秘密地图	ボクと秘密の地图			
16日	伊苏 I & II 编年史	Ys I & II Chronicles	Falcom	动作角色扮演	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成	日版
30日	To Heart 2 携带版	To Heart 2 Portable	Aqua Plus	文字冒险	日版
预定	炙热之魂 Accelate	ブレイジングソウルズ アクセレイト	Idea Factory	策略角色扮演	日版
2009年8月					
4日	对决传说	Tales of Versus	NBGI	动作	日版
6日	流行之神3 警视厅怪异事件档案	流行り神3 警视厅怪异事件ファイル	日本一	文字冒险	日版
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
2009年10月					
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
2009年12月					
17日	女皇之刃 混沌螺旋	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
2009年预定					
夏	灵魂能力 毁灭宿命	Soul Calibur: Broken Destiny	NBGI	格斗	日版
夏	Elminage II 双子女神与命运大地	エルミナージュII 双生の女神と运命の大地	スターフィッシュ・エスディ	角色扮演	日版
秋	武装机甲	铁のラインバレル	Hudson	策略角色扮演	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演	日版
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作	日版

狼来了！

戰狼
ARESWOLF™

敬请关注下期广告



爱图e族

动漫游综合美图志
精品专辑+DVD-ROM+赠品

每辑精彩收录

精彩插图故事
美图与文字的精彩搭配

实力派画师介绍与佳作欣赏
了解画卷背后的辛酸历程

热门动漫作品美图欣赏
官方美图与同人佳作一并呈献

绘画图文教程
简单实用的技法带您亲身领略绘画世界

休闲小品图片杂烩
趣味漫画与爆笑趣图让您绽放笑颜

新品游戏介绍与美图展示
送上最火热的游戏简介与美图鉴赏



动漫游三位一体DVD-ROM
日本热门画集高精度电子版完整收录 让观赏与收藏更为便捷
热门动漫游美图选集 官方美图与同人佳作一网打尽
新近美少女游戏CG专栏 用图片说话阐述精彩的游戏世界
动漫游影音专栏 热门音乐与视频影像火热呈送
实用软件与趣味资源 各类趣味程序与小品游戏不停放送


■CLAMP作品


■铃平广作品


■中岛敦子作品


■轻音少女


■狼与香辛料


■地狱少女


■TONY作品


■龙与虎&灼眼的夏娜


■寒蝉鸣泣之时•解

各知名画师与大手同人悉数登场 领略大师级的绘画佳作

TONY、POP、铃平广、高河弓、西又葵、CLAMP、TINKLE、Okama、大枪苇人、藤岛康介
中岛敦子、岛田文金、驹都英二、みつみ美里



机动战士高达00 完全事典

160页16开精装特辑＋典藏音乐CD

去年及今年最热动画作品——《机动战士高达00》典藏资料档案集登场，2307—2312年，第一季＋第二季发生的故事完全收录，更有监督水岛精二和编剧黑田洋介的亲自解说，动画世界观及机械设定、未公开插画，主要制作阵容访谈等精彩内容，是《机动战士高达00》FANS的必收之书。除此之外，随书还将附送动画的精选CD，供您倾听欣赏。

5月23日 全国上市



模魂志 No.33

大16开152页＋DVD

在《高达00》第二季动画版完结纪念之际，本辑为您带来各主要机体的模型制作范例，变革的风暴继续吹刮。五一期间模玩界活动不断，本辑将带您走访穗港各地的活动现场，体验不同的模型气氛。原型制作向来是一个神秘而高深的领域，本辑将为您展示ORI系列黑暗魔法师原型制作的过程与心得。最贴近我们的模玩技巧与生活写照，尽在本辑《模魂志》。

5月24日 全国上市

PS3专辑 第5辑

资讯情报 专题企划 攻略导购 一个都不少！

完全攻略 恶魔之魂 交叉利刃

深入研究 如龙3 白骑士物语

奖杯心得 小小大星球 GTA4

数据DVD内容改版

收录大量高清视频/壁纸/主题/音乐

追加游戏原画设定资料/高清MV收藏

5月28日 全国上市



口袋玩家 Vol. 19

224页全彩32开＋动画DVD

本辑《口袋玩家》我们将带来《口袋妖怪 金·银》重制版《心金·灵银》的特别报道，同时为大家补完《空之探险队》的全部攻略和研究，并跟进报道2009剧场版的最新消息。传统栏目"口袋漫画"、"研究所"、"口袋小说"等继续为大家奉上精彩，DVD也为大家收录精彩的《口袋妖怪》动画视频。更多精彩内容，尽在《口袋玩家》！

5月28日 全国上市





坂本真绫2009个人演唱会

演唱会及特典DVD×2＋全彩别册

本专辑收录了知名声优歌手坂本真绫今年在日本东京举办的演唱会实况影像，除了最新专辑《读风》中的几首佳作之外，早期名曲自然也是必不可少！特典盘则包含了坂本真绫在各地举办演唱会时的珍贵花絮影像。附赠的全彩别册更将带您回顾她的每一张作品。集坂本真绫出道14年以来的歌唱事业之大成，身为她的fans，请一定不要错过！

5月下旬 全国上市



游小说 第26辑

300余页 改版前特大号

改版前特大号——《游小说》第26辑奉上，全书300余页、三十余万字的篇幅带给您最大的阅读享受。《生化危机5》、《潜龙谍影2 自由之子》、《影之心Ⅱ》三大经典小说；《生化危机 空白玫瑰》、《前线任务4 艾尔莎》两大受好评官方小说——五大连载全部将在本期完结，让您一次看个过瘾。此外，敬请各位期待《游小说》第27辑的全面改版！

5月下旬 全国上市

古墓丽影 次世代典藏

游戏光环DVD荣誉出品

这位读者，我们这本是《古墓丽影次世代典藏》，专刊CBD，"古墓"后花园，值得一生拥有。你也许要问："就这么一本内容够么？"我跟你讲你目光有够专业，一眼就看出问题所在，请看这边，系列历史、开发内幕、全资料汇总、剧情小说、影像复式设计，而且全部豪华排版剪辑，有没有，有没有！？绝对有升值的空间了我告诉你！绝对的资料齐全，绝对的气势如宏，传奇、周年纪念版、地下世界，《古墓丽影》三部曲服务一条龙，一条——龙！这么好的书，我们天天在编辑部上班，恨不得都给自己来上一套！





手册收录

次世代三部曲全资料，剧情小说

系列历史、开发内幕，讲述劳拉背后的故事

光盘收录

三部曲全剧情影像，预告片合集

开发人员访谈、劳拉模特、系列影像展

6月初 全国上市

"古墓饭"绝对不可错过的珍藏之作

PSP·e族 6月A Vol.28

软件e览 **PSP-3000破解？**

HEN R2使用全面教程

专业e评 **让你的3000玩游戏**

PSP-3000试玩版游戏大集合

攻略e族 **Persona**

X战警前传 金刚狼

e族之星—封面萌娘

持续进行中

7月A封面MM由你选

已上市 各地报刊亭销售中





iPhone专辑

时尚人士的触控新生活

内容适用于iPhone/iPod Touch全机型

献给iPhone、iPod Touch玩家的大餐，让你从不懂到精通，全面了解iPhone。另有至尊游戏年鉴，帮你扫描iPhone平台上经典大作及中文热作！想了解iPhone、想购买iPhone、想掌握iPhone？《iPhone专辑》将成您无法离手的工具书。

幸运大抽奖

2台iPod Touch 2大奖

以及60个幸运读者奖等你拿

抽奖奖品由国内知名品牌战狼（ARESWOLF）独家赞助

1DVD-ROM容量满载

游戏+软件，省去你上网搜罗的麻烦

已上市 各地报刊亭销售中